
sy.chinesegamer.net
注意事項：遊戲設定資料及產品包裝內容一切以實際上市內容為主，本廣告提供資料僅供參考！
插畫家 PAPALA
袁紹
曹操
張遼
登猛將
今日練功真輕鬆
三國演義Online
官渡之戰
玩弄三國 彈指之間
用能臣
明日國戰耍威風
孫策
太史慈
2月10日熱鬧上市 2月20日耍酷開戰

欲知遊戲詳情，請上網查詢
sy.chinesegamer.net





價格：NT$ **49**元

●四海豪傑包▲

遊戲內含

- 最新官渡之戰遊戲光碟片一片
- 150點開卡帳號一個
- 遊戲安裝說明手冊一本



價格：NT$ **250**元

●奇謀攻略包▲

遊戲內含

- 最新官渡之戰遊戲光碟片一片
- 150點開卡帳號一個
- 「三國奇謀誌」遊戲攻略一本
- 智遊網紅利積點
- 虛擬遊戲寶物「神行符25次」

遊戲寶物僅限儲值於【三國演義Online】遊戲中使用

飛天遁地包
2/14 情人節起飛上市



價格：NT$ **399**元

●飛天遁地包▲

遊戲內含

- 最新官渡之戰遊戲光碟片一片
- 遊戲安裝說明手冊一本
- 150點開卡帳號一個
- 三國遊戲月費卡一張
- 三國貼心便利紙一個
- 智遊網紅利積點
- 虛擬遊戲寶物「遁地卷軸」50次—指定迷宮樓層傳送
- 虛擬遊戲寶物「迷宮戒指」50次—從迷宮跳出到洞口

遊戲寶物僅限儲值於【三國演義Online】遊戲中使用

快上智遊網 http://sales.chgamer.com，智遊網紅利積點活動，集愈多，拿愈多喔！

買包裝、抽寶物、摸大獎！好康有禮多重奏

Ok便利超商	萊爾富新春團圓	全省7-11、福客多	全台各大資訊賣場、書局
「PHS飆三國 非常OK」活動，PHS J95、J89手機及遊戲虛擬寶物「神行符50次」送你！	虛擬遊戲寶物「月心石+馴馬香草20次」給你！	「三國福ㄑㄧˋ來」，虛擬遊戲寶物「幸運符5次」或「護身符1次」等你！	「賀羊年，歡歡喜喜讚官渡」，虛擬遊戲寶物「星辰石1顆」或「馬上跑20次」許你！











均有販售

「官渡之戰」系列商品全省各大便利商店、書局與3C賣場2003年2/10起齊讚上市

瘋想免費拿酷炫彩色手機、輕鬆得寶物的人「集合」！！

PHS飆三國 非常OK！

寶物大FUN送 OK便利店獨家活動

想輕鬆拿J95彩色酷炫手機、得「神行符」不是夢，現在只要上PHS飆三國，好運ㄍㄚ丶不完~讓你官渡之戰、「讚」翻天！！~

即日起~到OK便利商品購買「三國演義Online官渡之戰」系列任一包裝，你就有機會獲得酷炫PHS J95、J89手機及遊戲虛擬寶物「神行符50次」喔~



PHS 炫彩亮眼 J89

七彩來電雙螢幕手機

新曝光

◆ 摺疊式雙螢幕 ◆ 14組七色彩光來電顯示 ◆ 32動感和弦

欲知遊戲詳情，請上網查詢 sy.chinesegamer.net

三國演義 Online
「PHS mimi 拇指情報服務」

等人、坐車無聊嗎??現在、只要拿起PHS手機，你就可以隨時隨地與三國演義Online一起Play~這裡不只好玩！還有好康的！！

只要加入「三國演義Online PHS拇指服務」會員（現在免費加入會員，3月至5月底、每月抽出送一幸運玩家會員）或三國小遊戲得分排行第一名者（累積得分至3月底）你就可擁有最新上市PHS J89手機喔~

好玩ㄉ「PHS三國Online MiMi拇指服務」看這裡~

10:00
三國小遊戲
金幣：[9884]
遊戲
①回答問題
OK便利商店活動
②狂戰群英
線上武將格鬥
③玩家對戰
玩家相互PK
資訊
④檢視武將
玩家領軍的武將
⑤風雲英雄
線上成績排行榜
⑥活動贈品
活動提供贈品
⑦遊戲說明
⑳回三國演義
㉓回上一頁

三國小遊戲

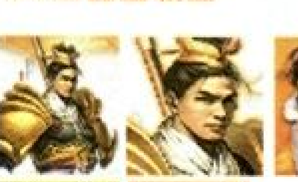
專為玩家無聊時設計！有線上對戰、格鬥、訓練等三國小遊戲。想讓趙雲、呂布成為你的麾下猛將為你效勞嗎？讓你和其他玩家線上對戰吧！快上去大開殺戒吧！！首月推出「三國OK專屬包問答送」活動，送你手機、神行符寶物^^，至三月底三國小遊戲得分排行第一名者，也能得到J89喔~

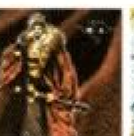
10:00
三國演義 Online
線上人數：[3]人
三國
①三國小遊戲
OK！問答活動
②圖鈴下載
遊戲圖鈴下載
③焦點商品
最新相關商品
社群
④異言堂
遊戲討論園地
⑤三國盟軍
同盟的快來呦
⑥三國戰友
手機線上交友
個人
⑦個人資料
你的個人資料
⑧服務說明
線上指導手冊
玩家只要直接輸入文字，即可作為聊天訊息，傳送給線上每一位玩家呦！
88 ⇒版權宣告
97 ⇒加入我的MiMi
98 ⇒友來友往
99 ⇒MiMi首頁

圖鈴下載

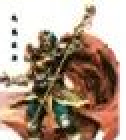
帥氣的趙雲，威武的關羽，還有雄霸一方的各路豪傑，讓你的手機鈴聲豪情萬丈，一切都在這兒讓你跨越時空的旅程。

鈴聲 01.稱霸三國　02.柔情三國　03.草船借箭　04.三國國戰曲








焦點商品

10:00
焦點商品
①周遊三國包
99
②升官加爵包
399
③勇士速成包
150
④義勇從軍包
49
⑤三國驚喜彩球卡
29
⑥世紀百寶包
399
⑦24小時挑戰卡
29
⑧入伍闖卡包
49
⑨新兵報到包
149
⑩過關斬將包
249
⑪下十筆
⑳回三國演義
㉓回上一頁

各類三國酷炫精品介紹說明，盡收於此！
快來看看你還有漏掉什麼好康的！

異言堂

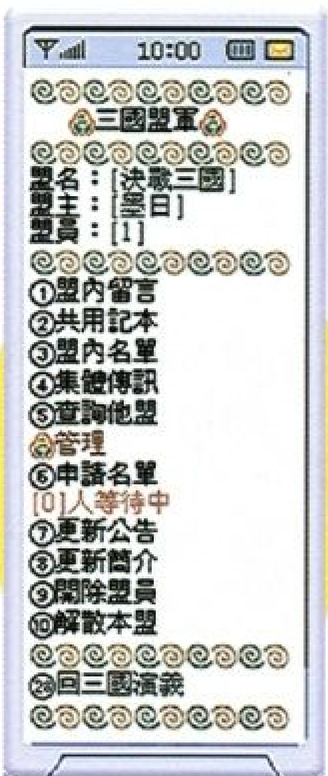
10:00
異言堂
①赤壁之戰
版主：墨日
回應：1
點閱：1
⑬申請新版
⑭建檔時間排序
⑮主題查詢
⑯分類查詢
⑳回三國演義
㉑回異言堂

不管是秘技、遊戲心得、對戰叫陣，都可以在這兒一吐為快！快來跟其他玩家瘋狂拉咧一下~



三國盟軍

三國盟軍－在這兒組成你的義勇軍吧！
跨越伺服器的限制，無線溝通，盡情交友！



三國戰友

10:00
三國戰友
①anita
■離線
⑬集體傳訊
⑭新增好友
找尋三國會員
⑳回三國演義
㉓回上一頁

專屬你個人的好友名單！讓你輕鬆呼叫到你的線上好友，集體傳訊，讓你一次通令天下！

贈獎注意事項

1.活動期間內PHS用戶退租者，將取消其領獎資格。
2.月租費欠款之用戶，須繳清費用後始可領獎，大衆電信、中華網龍保留發獎權。
3.領獎期間內，若未來領取者自動取消其得獎資格。
4.所有獎品不可兌換成現金。












WAEI
淒美動人的愛情傳說
神祕未知的海賊寶藏
一個謎樣的冒險故事
線上遊戲第一品牌
石器時代「海賊王遺跡」
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.com.tw
客服專線：02-87882328 fax.02-87882329 / 87896500 service@waei.net
訂貨專線：02-87890099 中區營業中心：04-23852256 南區營業中心：07-5553222



1月23日 洶湧上市



碧海情人包（7-11獨家販售）每包299元
來吉卡第3彈兩張+兩組8天免費帳號及情人專用「愛相隨對戒」，兩人一同暢遊神秘淚之海



悠遊無阻包 每包349元
來吉卡第3彈三張+神秘海藍裝備組，再送遊戲點數150點，讓您悠游海底暢行無阻



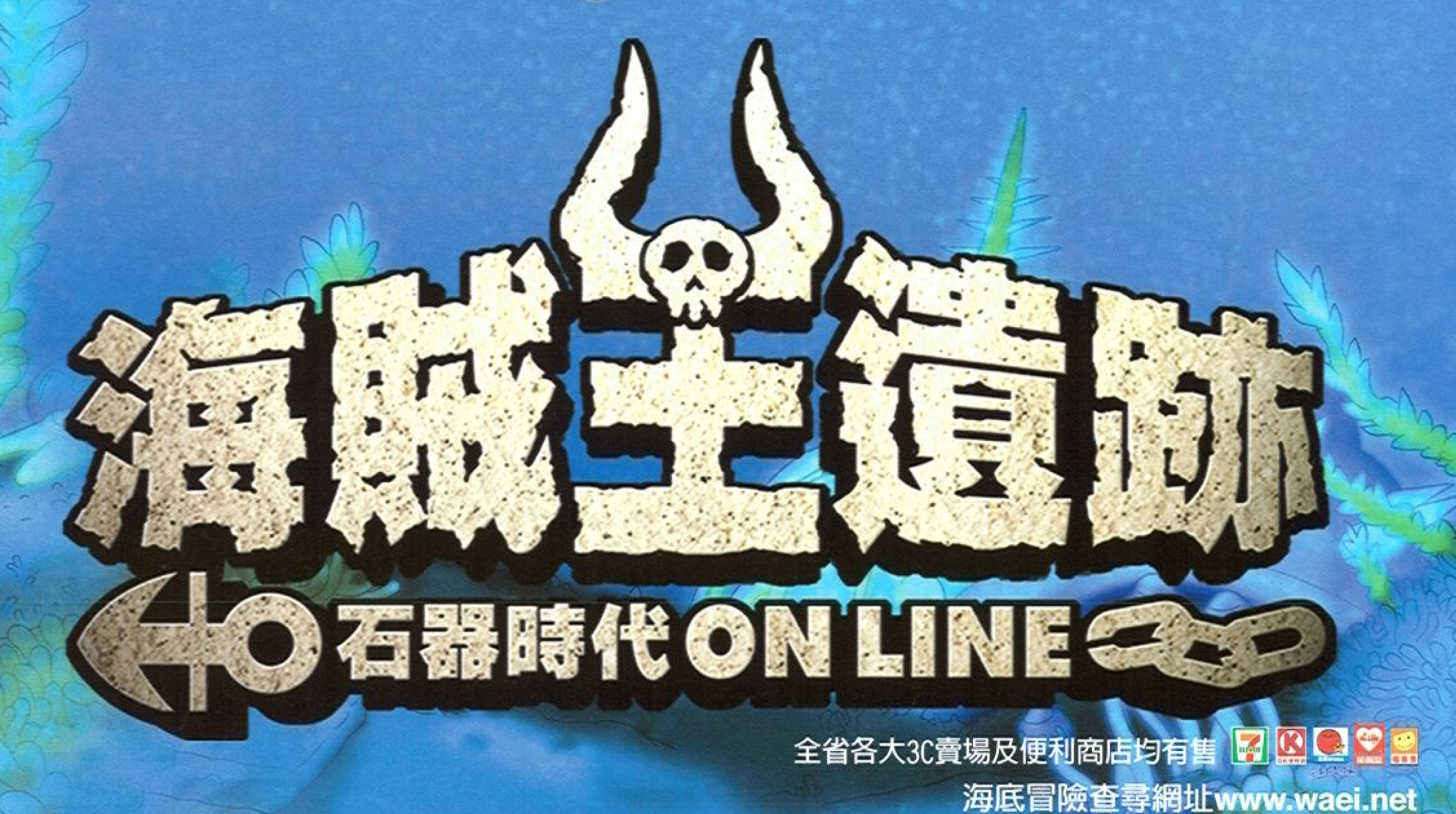
老手下海包（老手專用）每包39元
內含淚之海完整地圖及來吉卡第3彈，夢幻道具送不完



海底探險包（新手專用）每包59元
免費15天帳號兩組+雙光碟，再送來吉卡第3彈一張及石幣10000元，與好友一同下海去冒險



人型公仔包—每隻120元
集滿10隻再送限量「狼人」公仔哦



全省各大3C賣場及便利商店均有售

海底冒險查尋網址www.waei.net



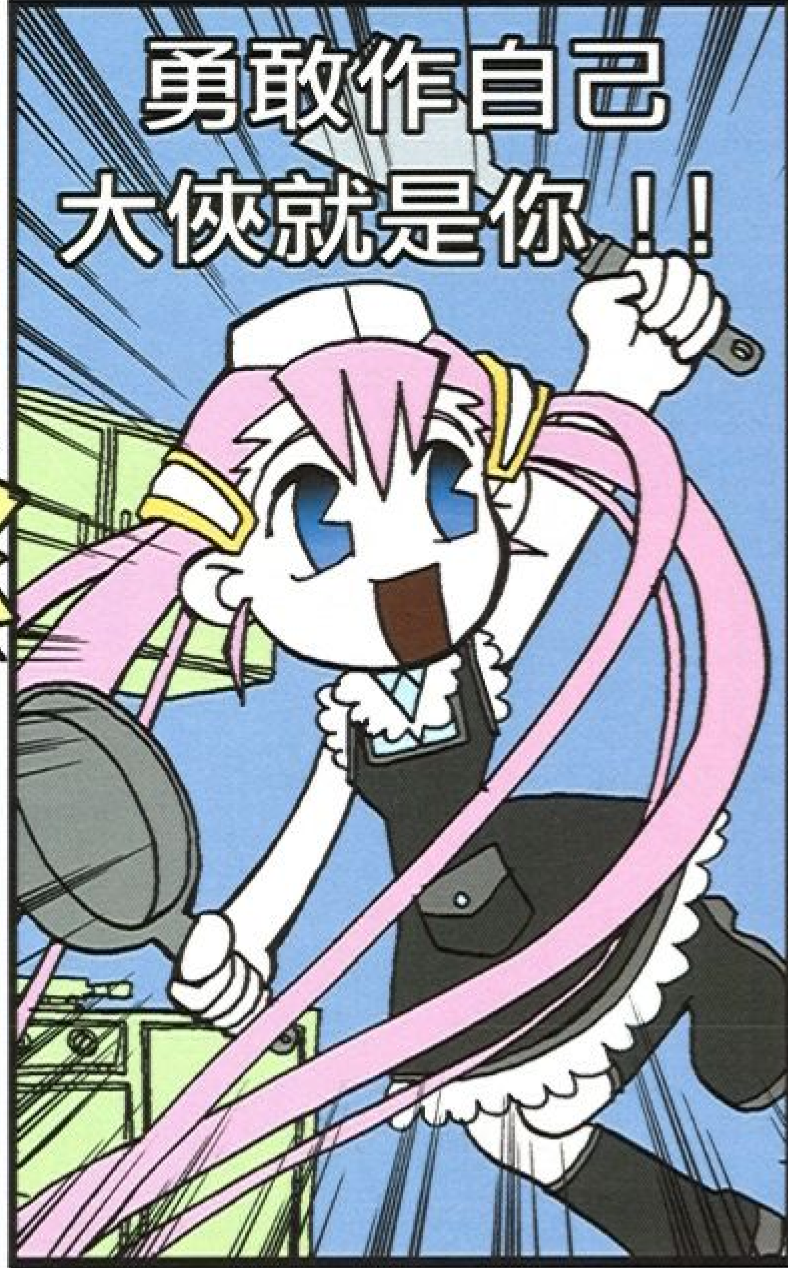




於是眾人為了一圓明星夢，
開始卯起來討論廣告的內容……

議論紛紛…

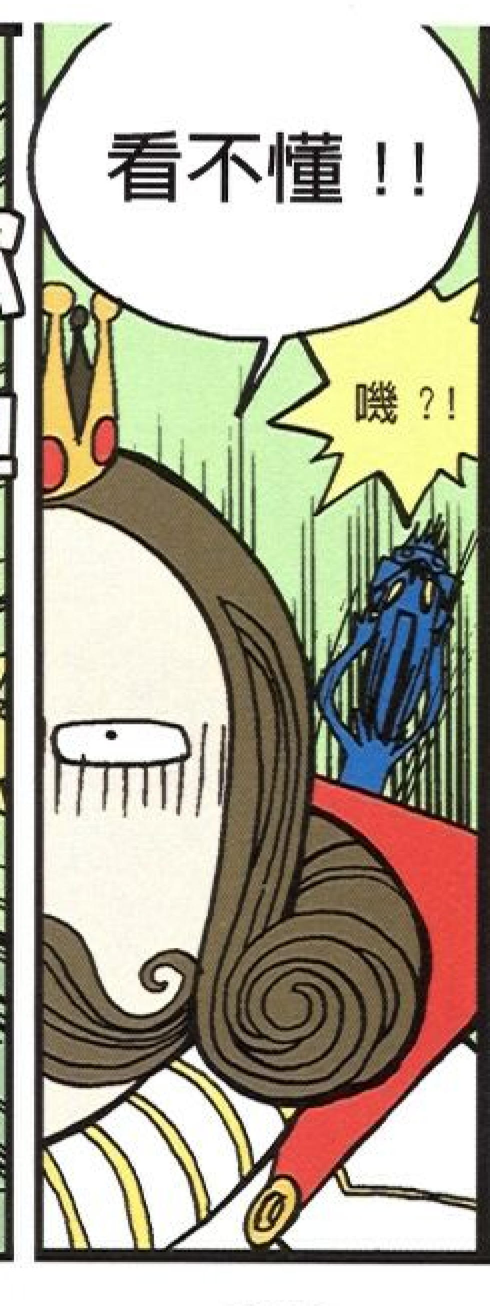


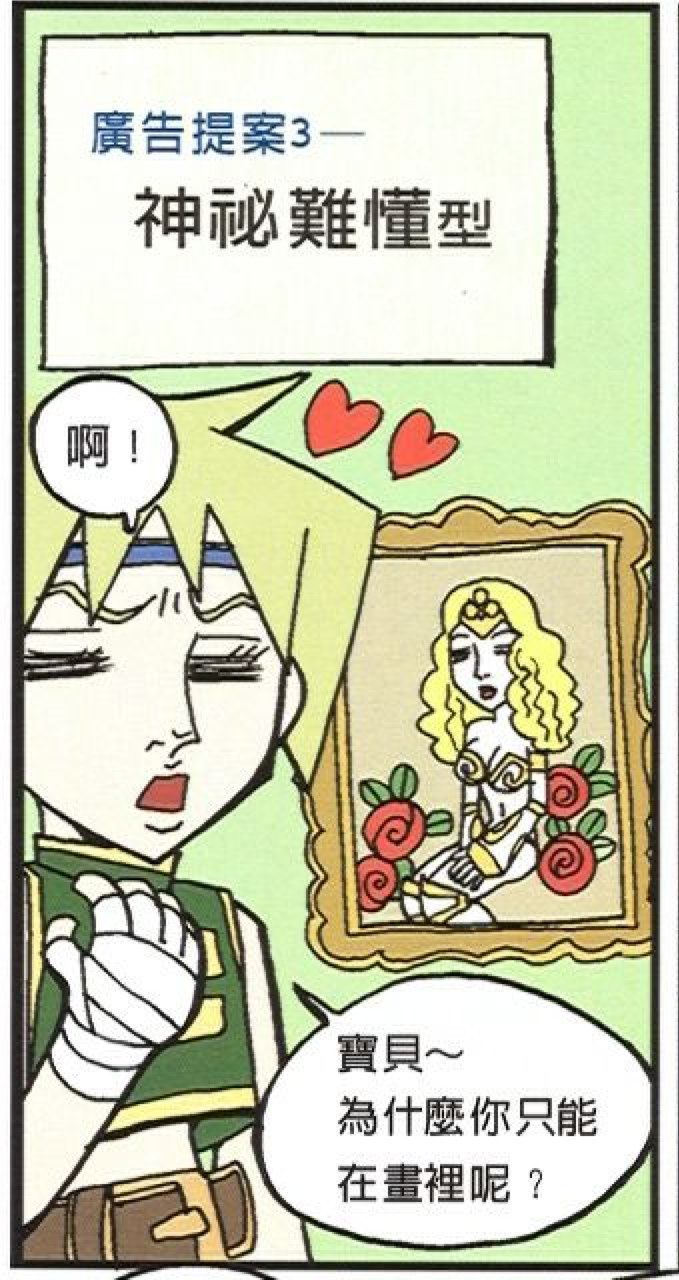





廣告提案2—
不知所云型
阿雷斯，
阿雷斯，
阿雷斯，


有！！
是遊戲玩你
不是你玩遊戲！！
媽啊！
喔！！
哇呀！


看不懂！！
嘰？！


廣告提案3—
神祕難懂型
啊！
寶貝～
為什麼你只能
在畫裡呢？


喔！！
寶貝～
我從畫裡
出來了！！
我們來好好
溫存一吧！！


嗚哇哇～
寶貝你怎麼變成
雕像啦？！
好悲情！！
守候永恆的愛


好肉麻！！
嗶？！


算了！！
這些廣告
提案沒一個
看得懂的。
不拍了！！
啊啊～
我們的明星夢！！
國民們如果也有什麼
「安德烈斯王國」廣告的
點子，也歡迎提供喔～

安德烈斯王國 地理概述

預言之塔
漫遊者旅店
攻略圖書館
世界瞭望台
遊戲劇場
遊戲向上委員會
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
石盤遺跡



世界瞭望台-東方觀測站

獨立別冊 線上期刊室



安德烈斯王城

皇家藏寶庫

皇家畫室

皇家放映室



魔王的洞窟

遊戲向上委員會

遊戲工坊

出　版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：(02) 29178022 FAX：(02) 29156275

安德烈斯 2003 03
本月必遊景點

各位國民好啊！為了服務國民，小尼在此特別為大家介紹一下本月在安德烈斯裡，有哪些地方與哪些東西是一定要去看一下的喔！這樣一來，國民們如果沒什麼時間慢慢觀光，就可以先直接到該處去玩玩，保證絕對會讓你目瞪口呆，不虛此行的喔！



線上期刊室(資訊)

新天上碑 P16

新天上碑即將開放攻城了！想要佔有一座城池，相信是遊戲中所有組織一致的目標。不過呢！攻下一座城池可不簡單喔，有這麼多的競爭對手，有這麼困難的限制。在這裡能看到我們的戰地記者實地的現場體驗，趕快看看，對於你們的攻城大業一定有幫助的喔！



軒轅劍網路版 P24

軒轅劍網路版開放了許多新的地區，而其中最有趣的，莫過於極富中國風味的十二生肖宮了。在十二生肖宮裡，你必須從鼠宮開始打起，然後逐一突破打到豬宮。這麼多的挑戰，對玩家來說就算等級夠，也是很難全部都打玩的啦！本期我們就特別透露了闖關的秘訣給大家知道，趕快進來看吧！



攻略圖書館

仙劍奇俠傳二 P220

對於仙劍有興趣的玩家終於盼到二代的推出了。不過仙二龐大的劇情、曲折的任務對於玩家來說，可不是能輕易過關的。為此，以解救廣大國民為己志的老芋仔再度出馬，製作了這個長達20P的攻略，有困難的國民快點來吧！有意一窺仙二劇情的人，也可來預覽預覽喔！



模擬城市福爾摩沙 P240

模擬城市系列的最新作品終於推出了！在這一代中，想要好好的管理自己的城市變的更為困難。更多的建築設計、更複雜的地形地物、更強大的人工AI，想要順利上手這個遊戲，建立自己心目中理想的城市，可不是簡單的事喔！快來圖書館看看這篇攻略，保證你的城市將突飛猛進喔！





蕩神誌 P58

這款遊戲的成像引擎，是由國內外研發菁英共同合作開發完成的。其3D畫面的表現可說足以立足世界，不輸給任何國外遊戲。光是目前開發中的效果，其圖片就絕對足以震撼國民們的視覺。而改編自封神榜的原創劇情，也非常精彩，喜歡RPG的國民們絕對不可錯過喔！



魔獸爭霸三寒冰霸權 P84

魔獸爭霸三，相信絕對是喜好即時戰略類型遊戲的玩家絕對不會錯過的遊戲。現在它的首張資料片寒兵霸權，即將要推出了！在這張資料片中，世界編輯器的功能變的更強，而遊戲中的英雄以及單位也有了更多的生力軍，想要清楚的知道魔獸爭霸三的最新風貌嗎？快來這裡看看吧！



星宇爭霸 P94

Sony 的EQ可說是歐美線上遊戲的最重要代表作。在EQ風靡全世界的現在，他們即將推出的新線上遊戲—星宇爭霸，更是格外受到矚目。星宇爭霸中功能強大的新3D遊戲引擎，不僅在畫面上更勝EQ，它所創造的外太空環境，以及射擊的戰鬥方式，絕對值得你搶先體驗。




IMPOSSIBLE
CREATURES
不可能的生物
喚醒兇猛基因，準備見識最狠的生物爭霸！
當達爾文進化論跟不上野心的變種速度　就由你來扮演造物主
用策略變種想像　創造上千種獨一無二的兇猛物種
展開掠奪廝咬的基因殊死戰　但別忽略對手可能比你還異類…
除非你有 熊・心・豹・子・膽
▪超過50種生物，可改造出高達40,000種以上的變種猛獸
▪生物因玩家訓練及戰鬥模式而異，戰場詭譎多變
▪14座奇特島嶼，15場充滿險阻的任務
▪全3D戰鬥生物及環境，超激獵鬥視覺
▪多人連線，多種對戰地圖，隨時隨地大發獵性
歡迎上網查詢 http://www.microsoft.com/taiwan/products/game/
「Microsoft® 是美國Microsoft® 公司之商標或註冊商標」以上所提之商品名稱及商標，係屬各該公司所有。
Microsoft®

安德烈斯王國

演出人員

索特王

過完新年，就近月遊戲界最淡季的3、4月。不過雖然是淡季，還是有幾款不錯的遊戲反向操作選在這時候上市，希望國民們多多支持喔！

索卡畢

感動啊……我的騎士終於在server踢到蜂后區大概只剩我1人之時(這算是新幹線的給我的另類禮物!?)，拿到蜂后MVP了，不過...蜂后妳也太小氣了吧@@，只給我蜂蜜跟白水.....淚，我想要蜂后卡啊……，不然給個神之金屬也不錯，結果……什麼都沒有……@-@，真是氣人！

歐茲

今年最熱門的電腦商品是什麼？老歐我看應該就是數位相機了！看看新年期間，不管是電腦賣場還是相機店都人滿為患，就知到端倪了！目前的數位相機價錢已經都降到非常便宜，的確是很好的購買時機，有點閒錢的話就快去買一台吧！

遊戲仙人

欣聞台灣電腦遊戲界最大的盛事：台北多媒體娛樂展即將在本月21日開始，舉行為期4天的展覽，本仙人自然不會錯過這樣的盛會囉！由於這一兩年來Online Game當道，所以不僅單機遊戲大幅減少，連一些知名廠商也都紛紛轉往開發網路遊戲，因此近些日子可苦了許多熱愛單機遊戲的死忠玩家了。因此本仙人將會趁著這次展覽，好好瞧瞧會不會有令人驚奇的遊戲會出現，想必各位也是非常期待的啦！

柯里克

最近最熱賣的遊戲，非仙劍奇俠傳二莫屬了！真希望這樣子的大作能多出幾套，如果能成真，那我就不愁吃穿了！

藍斯洛

新年大家過的還好嗎？小藍我可是過得非常好喔！每天除了吃和睡，就是出去逛街購物，另外當然也小賭了一下囉！新年運氣不錯，贏了一點小錢，看樣子這新的一年我的財運會很好喔！

魔王

ㄏㄏ……轉眼間，war3要出資料片了，我喜愛用的NE多了Mountain Giant及英雄-Night Elf Warden，不知Mountain Giant移動多緩慢^^|||，會不會影響NE快速部隊的移動速度，而Night Elf Warden的Blink疑似有免費的傳送捲軸可用，不過八成只能傳自己，不過……好像可以用來偷襲或快攻後"弱跑"^^，真是期待遊戲的推出，希望可以早點拿到Beta測試版……ㄏㄏ

阿雷斯

今年的高雄燈會真是漂亮！炫麗的雷射燈光配合上水舞，真是美不勝收，漫步在愛河畔，會令人有一種幸福的味道……這一切的一切，都只是電視螢幕上的畫面，現實中的那時，都還在公司裡頭趕著稿呢！天啊～為什麼一個大好節日就非得加班呢？都嘛是那過年害的，年節不僅荷包少得快，吃那油膩膩的食物又會發胖！這次的假期又剛好在截稿時間前，放完假根本剩沒幾天可以工作，這樣的假日乾脆別放的好>_<。最大的好處就只有睡覺睡到自然醒！打牌打到手抽筋，玩GAME玩到主機爆！過年好棒啊！

沙雷納

看到月藏大人跟他的"席琳迪翁小黑"過的那麼幸福，害我也忍不住養了一隻英國牧羊犬，長長的鼻子真是可愛啊！ Kenny我愛你！啵！啵！

蕾蕾公主

沙雷納的狗狗Kenny好大啊！才幾個月而已就好大了，看樣子等牠長大以後我可以去偷偷騎看看喔！

尼爾斯

放年假的這幾天，小尼還真是恣意的好好的給它睡的一場糊塗，天天都日上三竿才起床。不過也因為如此，原本計畫好的旅遊都沒去成。轉眼間又開始上班忙碌了，天啊！我想去的旅遊又不能去了！這個教訓讓小尼知道，如果下次放假，一定要到旅遊的地點後，才能開始睡覺。

Microsoft®

正邪，全在一念之間！

駕著你的光速快艇，那裏有CASE就往那裏飛！無論你是政客、企業家、還是職業軍人，沒有上級生死自負。因為48個銀河系裏，唯一的法律就是「利」！只要有利可圖，把地球轟掉也無所謂！



- Wing Commander團隊出品，結合3D太空戰鬥和宇宙角色扮演之最新科幻鉅作
- 宇宙逼真的3D戰鬥畫面及互動情節動畫，動作故事更勝科幻強片
- 身份、商品貿易、太空船武力改裝等多變謀略，鐵定讓玩家野心如黑洞無限擴張

歡迎上網查詢 http://www.microsoft.com/taiwan/products/game/

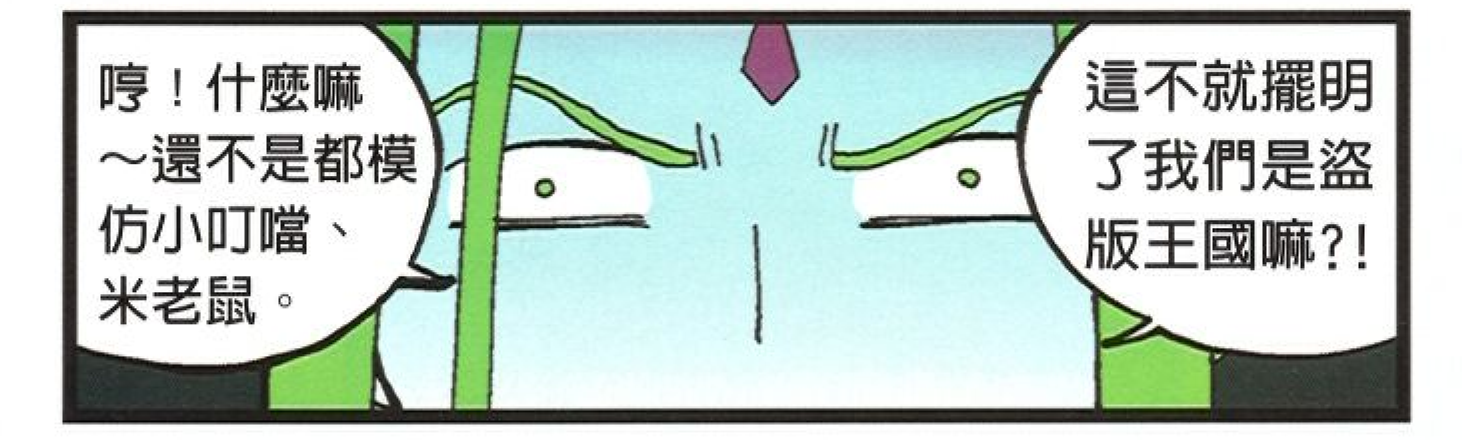
FREELANCER™

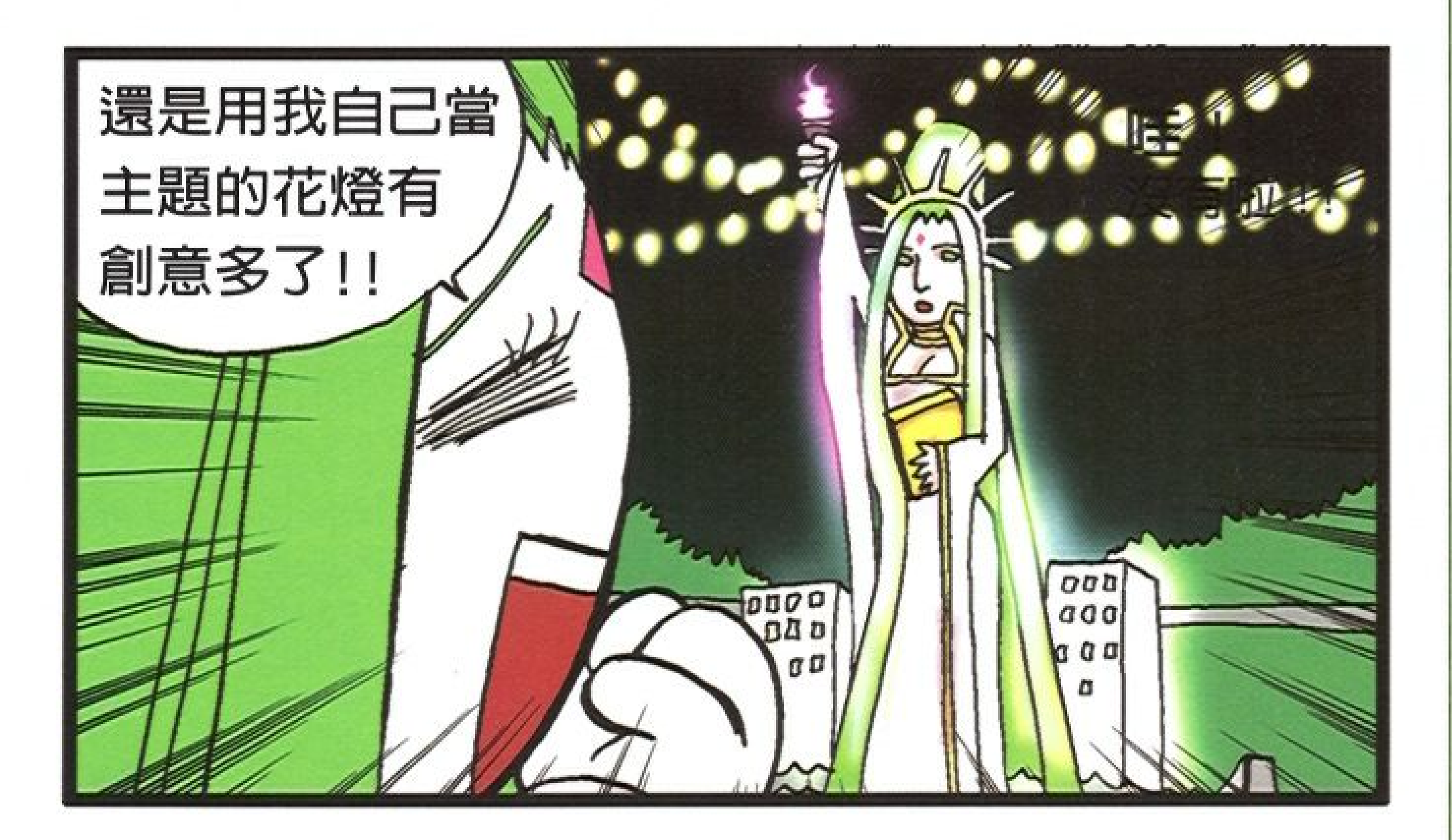
星際遊俠



廣告神殿等待大家來參拜歐！









廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 穆雪芬 kelly@swm.com.tw

高雄專線（07）8151063



珍妮小天使 陳宜臻 jany@swm.com.tw

台北專線 27889118-248



KOEI®

帝位爭霸

回歸君主遊戲的起點。追求戰略遊戲的真髓。

三國志™ IX

歷史模擬遊戲

○遊戲系統分為模擬作戰．給予武將們適才適所指示的「戰略層面」；以及接受指令的敵我雙方武將。會依據其不同的性格做出對應行動的「行動層面」的兩大層面。實現了識破敵謀．洞察機先的鬥智妙趣！

○以1張地圖即可表現全中國．讓戰略和戰鬥合而為一。在交戰的部隊中佈下計謀或是錄用武將：忍受攻擊向其他國家尋求援軍從背後攻擊敵軍等機能．使戰略與戰鬥合為一體．享受完全嶄新的戰略性！

○於地圖上設置種種軍事設施．或佈下各種障礙物。也可以從山上的城寨上滾下落石以阻止敵軍的行進．佈下障礙物打擊敵人等．種種的選擇．讓您的戰術運用．更加揮灑自如。

○有善長野戰的騎兵兵法．可增加攻城戰威力的弩兵兵法．及有效影響敵軍戰力的謀略兵法等．總共有30種以上各式各樣精彩的「兵法」．讓武將的個性更加凸顯。



※圖片資料為開發中之畫面。

●Windows®98/Me/2000/XP版／中文版／2,150元《臺灣·日本·韓國 三地同時發售》**預定3月販售**


情節緊迫不到最後關頭不知鹿死誰手。
即時型網路對戰遊戲
三國志
Battlefield
「三國志IX」的使用者也可以參與同樂!
「王朝大廳」有書信(郵件)、義兄弟
等服務提供給三國志的愛用者。
為了增加遊戲的趣味性，軍團對軍團
的「王朝爭霸」戰以及同心協力攻防
的劇本等新的功能也將陸續登場!
新增的劇本讓
1個人玩也能樂趣無窮!
Windows®98/Me/2000/XP版
●1,800元《好評熱賣中》
在您成功結束用戶登記手續後的30天內，可以免費使用。
其後，為取得「遊戲權」，則需要 30天／180元 的費用。
「三國志 Battlefield」官方網站
http://gamecity.koei.com.tw/3bf/

正式版開放

國戰場-人族、魔族大國戰
技能、裝備大升級
高級玩家專用村

49元 國戰拉霸新年包



便利超商好康大放送

7-11：(4/30截止)
現金刮刮卡一張，總獎額十萬元
OK：(3/1~3/31)
免費送黑輪一支
萊爾富：(以現場公告時間為準)
加十元送熱狗麵包
福客多：(3/4截止)
加五元送熱狗

百萬拉霸大贈獎



隨包附贈
絕版限量撲克牌
每家超商限量5包





10台 50支 10台 10台 10台













特別感謝：






武士傳奇
KNIGHT ONLINE

新年登場
誰與爭鋒

www.knight-online.com.tw







新遊戲時代雙週刊 E-PLAY線上遊戲情報 網路遊戲雙週 熱情推薦



傳奇網路遊戲股份有限公司
公司地址：台北市敦化南路二段92號6樓
服務電話：02-77117722






RAGNAROK ONLINE
仙境RO伝說
http://ro.gamefiier.com
RAGNAROK ONLINE
ONLINE
D袋情人
RO三月發燒星!!
冒險「實力派」、「偶像派」
即將登台!!
冒險百科隨身手札，
公仔愛「偶」卡娃伊包
冒險實力派
愛戀情人包199元
送絕無僅有、超實用的冒險百科手札
愛人密碼虛擬寶物刮刮卡
100點白色情人節紀念卡號儲值點數卡
另有口袋情人系統片、
150點開卡點數..................
冒險偶像派
卡哇伊偶像包
399元
送限量發行、可愛沒得比的女商人
公仔娃娃1隻+虛擬寶物刮刮樂透卡
另有200點遊戲儲值點數卡、
2組150點遊戲開卡序號.....
均有販售
◎產品包裝內容一切以實際上市內容為主，
本廣告提供資料僅供參考!
研發 GRAVITY
發行 智冠科技股份有限公司
代理 遊戲新幹線


RAGNAROK ONLINE
口袋情人月，
仙境情人夢
甜·蜜·蜜·集·卡
獨家Q版娃娃圓夢放送
電腦賣場、3C量販、網咖門市獨家活動
即日起到3/30前，RO將伴你渡過最快樂甜蜜的情人月！
只要購買5張活動月費卡或6張活動點數卡，集滿寄回就送
『RO獨家Q版造型娃娃1隻』，還有機會抽中1套〈兩個〉的
Q版造型娃娃組合喔！
150元仙境情人夢活動 點數卡
350元仙境情人夢活動 月費卡
活動日期
2003/02/14～2003/03/30止
詳情請上官網
ro.gameflier.com
仙境RO伝説
D袋情人
ro.gameflier.com
※玩家所購買的新版仙境情人夢活動儲值卡，
必須於2003/03/30日前儲值完成。
※只有寄回仙境情人夢點數卡、月費卡才能兌
換贈品，其他包裝點數卡、月費卡恕不受理。
研發 GRAVITY 發行 智冠科技股份有限公司 代理 遊戲新幹線



3月帶上你絕佳的手氣





千萬大獎，獎落誰家?!

3月起凡購買封神Online
全民開獎包或瘋狂樂透包，
取得樂透序號密碼後
即可上封神遊戲中參加
封神Online大樂透活動，
在台北銀行四月份第一次樂透彩時，
由系統程式自動核對中獎玩家號碼，
就有機會獲得千萬大獎。
欲知活動詳情請上官方網站查詢
還有多樣好禮送給你喔!!

http://god.igs.com.tw



●瘋狂樂透包

●全民開獎包



http://god.igs.com.tw



千萬大樂透

挑戰千萬富翁的名利。

●月月安卡360點

●時時樂卡150點






縱橫古中國魔幻時空的華麗戰記
神隱少年
神隱天地劫　少年伏魔錄
上古諸神隱伏
少年劍符煉妖的亂世幻想曲
SOFT WORLD
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
亞博克電腦

楚漢爭霸　五行逆亂　魔舞神隱　天地塗炭

暴秦覆亡，西楚霸王項羽稱霸，戰亂割據再起，
維持天地能量平衡的八方大神不知所蹤，
群魔亂舞、正氣蕭條，天災地變人禍迭起，
在巨大的混亂與失序裡，亙古的可怕慾望與陰謀正在燃燒，
於是，一個少年在師父及土地神的託付與期望下，
執起手中的劍與符，
誓言搜尋眾神、匡正乾坤！

儘管，他還不知道隱藏在自身命運的真正意義.....



上古神魔　時空激戰

解放被封印的伏羲、祝融、共工等上古諸神，
力抗刑天、貪狼、破軍等狂魔煞星，
面對霸者項羽與真龍劉邦的爭雄天下，
交織出撼人華麗的S-RPG時空戰記！

五行生剋　機變決勝

以金木水火土人物五行屬性生剋，
多樣組合戰局豐富變化，充分利用地形、敵我鄰接關係，
運用戰術掌握、扭轉成敗的決勝之道！

絕技施放　神力交匯

依照不同的屬性與人物在戰場上位置、攻擊順序，
搭配使出炫麗迫人、攻擊效果加倍的驚人絕技，
緊密連結戰場上夥伴合作的多端變化！








殭屍返鄉總動員，靈幻天師大募集

工作內容

護送殭屍回家，並沿途兼差降妖除魔、為民除害。

服務對象

客死異鄉的有錢人，死後未能安息之殭屍，各有不同身家背景、專長與個性，需利用鈴聲引導返鄉、妥善照顧，受欺負、冷落會不定時屍變暴走。









中國另類趕屍快遞，動作全武行可愛登場！

專業要求

1、**領導統馭**：能以鈴聲靈活控制殭屍組隊行進、防禦、逃命、攻擊，並能以符咒激發殭屍潛能、施展絕技者優先考慮。

2、**服務熱忱**：能細心定時以符令、清香等道具照顧殭屍生活起居，不排斥與屍體長時間工作者。

3、**動作要求**：能跑、能跳，具簡單的拳腳、劍術功夫，並善於利用電擊、火焰、寒冰等符咒投擲輔助攻擊，願接受公司栽培修練旋風腿等秘技絕招，能保護自身及殭屍身家安全者尤佳。



決戰幫城

決戰天下，坐擁幫城


ETEL
M-etel Co., Ltd


WIN

仙劍奇俠傳 二

永恆的經典續作 PC GAME 銷售長紅 No. 1

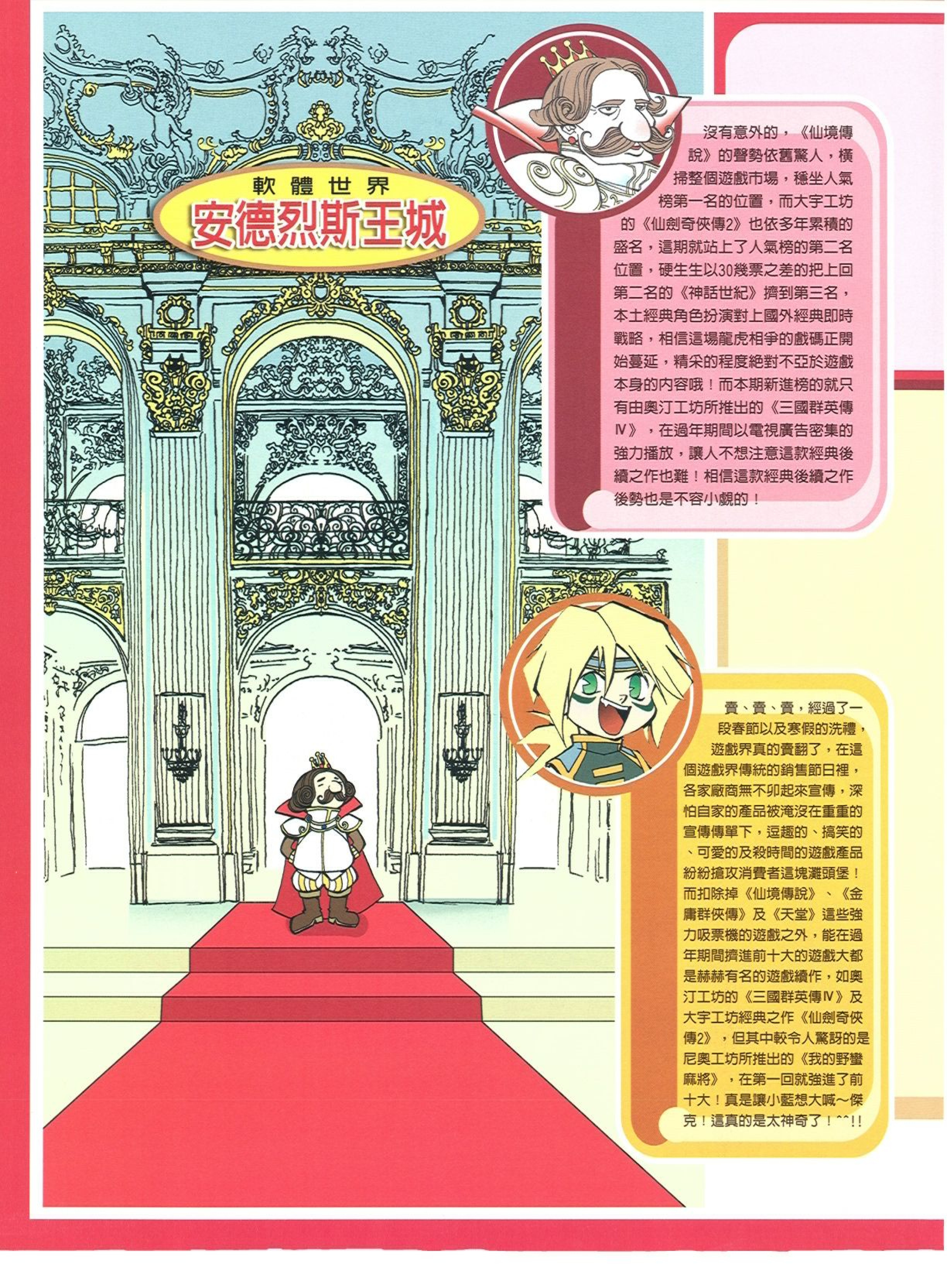
感謝評審的青睞~軒轅劍肆、軒轅劍網路版、大富翁六、漢朝與羅馬
榮獲2003 GAME STAR 遊戲之星選拔活動大獎！大宇出版必屬佳作！



大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

「JOYPARK網站」www.joypark.com.tw 「仙劍奇俠傳二官網」http://pal2.joypark.com.tw


恭賀
軒網榮獲 2003 GAME STAR遊戲之星【玩家票選最佳國產線上遊戲獎】
最有人情味的網路遊戲，最多樣化的職業角色選擇！
通天柱、浮雲都、十二神宮、神龍潭…你曾經去過嗎？
蚩尤、真龍王、盤古、阿修羅…你曾經挑戰過嗎？
單鋒龍虎劍、英雄杖、龍泉劍…你曾經擁有過嗎？
◆神妙奇幻，層出不窮的解謎任務，在廣大的九黎大地自由組隊探險！
◆最強新手改造計畫！讓您輕易融入軒轅劍世界，再也不會孤立無助！
◆降妖除魔、御劍煉法，上千種武器裝備任您挑選，培養最強的角色！
軒轅劍
online
網路版
新手包
新手免費玩17天！
再送軒幣5000！
續命包
10天儲值點數
新手再送7天！
還有復活靈藥「女媧靈丹」
再送靈步奇藥5個！
月卡包
30天儲值點數
新手再送7天！
送您補血靈藥「血露蟠桃」
5個！
蚩尤再現
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
◎軒轅劍網路版官方網站www.swdomline.com.tw
◎joypark線上遊樂園www.joypark.com.tw
【台灣地區】◎24小時客服專線：(02)8226-5655◎24小時客服傳真：(02)8226-3491◎客服電子信箱：service@softstar.com.tw
© 2003 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.


軟體世界
安德烈斯王城
沒有意外的，《仙境傳說》的聲勢依舊驚人，橫掃整個遊戲市場，穩坐人氣榜第一名的位置，而大宇工坊的《仙劍奇俠傳2》也依多年累積的盛名，這期就站上了人氣榜的第二名位置，硬生生以30幾票之差的把上回第二名的《神話世紀》擠到第三名，本土經典角色扮演對上國外經典即時戰略，相信這場龍虎相爭的戲碼正開始蔓延，精采的程度絕對不亞於遊戲本身的內容哦！而本期新進榜的就只有由奧汀工坊所推出的《三國群英傳Ⅳ》，在過年期間以電視廣告密集的強力播放，讓人不想注意這款經典後續之作也難！相信這款經典後續之作後勢也是不容小覷的！
賣、賣、賣，經過了一段春節以及寒假的洗禮，遊戲界真的賣翻了，在這個遊戲界傳統的銷售節日裡，各家廠商無不卯起來宣傳，深怕自家的產品被淹沒在重重的宣傳傳單下，逗趣的、搞笑的、可愛的及殺時間的遊戲產品紛紛搶攻消費者這塊灘頭堡！而扣除掉《仙境傳說》、《金庸群俠傳》及《天堂》這些強力吸票機的遊戲之外，能在過年期間擠進前十大的遊戲大都是赫赫有名的遊戲續作，如奧汀工坊的《三國群英傳Ⅳ》及大宇工坊經典之作《仙劍奇俠傳2》，但其中較令人驚訝的是尼奧工坊所推出的《我的野蠻麻將》，在第一回就強進了前十大！真是讓小藍想大喊～傑克！這真的是太神奇了！^^!!



國民排行榜

■統計日期：1月25日～2月15日
■資料來源：軟體世界第166期人氣調查表



排名	遊戲名稱	代理/發行	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	1482
2	仙劍奇俠傳2	大宇資訊	角色扮演	上回7	753
3	神話世紀	台灣微軟	即時戰略	上回2	722
4	寰神結～天地劫外章	漢堂國際	角色扮演	上回5	687
5	三國群英傳Ⅳ	奧汀科技	戰略	新登場	614
6	軒轅劍肆	大宇資訊	角色扮演	上回3	530
7	天龍八部	智冠科技	角色扮演	上回4	527
8	異域狂想曲	奧汀科技	角色扮演	上回10	504
9	傳奇	TGL	線上角色扮演	上回8	461
10	天使帝國3	大宇資訊	策略	上回6	418



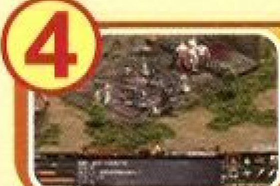





工坊銷售排行榜

■統計日期：1月01日～1月31日
■資料來源：協力商店




排名	遊戲名稱	代理/發行	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	9438
2	金庸群俠傳Online	中華網龍	線上角色扮演	上回4	6825
3	三國群英傳Ⅳ	奧汀科技	戰略	新登場	5399
4	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	上回10	5194
5	仙劍奇俠傳2	大宇資訊	角色扮演	新登場	5019
6	三國演義Online	中華網龍	線上角色扮演	上回3	4927
7	大富翁6	大宇資訊	益智	再入榜	3392
8	我的野蠻麻將	尼奧科技	益智	新登場	3164
9	天龍八部	智冠科技	角色扮演	上回5	2991
10	魔力寶貝	大宇資訊	線上角色扮演	再入榜	2877
11	寰神結~天地劫外章	漢堂國際	角色扮演	上回2	2713
12	神話世紀	台灣微軟	即時戰略	上回6	2346
13	石器時代	華義國際	線上角色扮演	上回13	2311
14	神之領域	數碼戲胞	線上角色扮演	上回7	2308
15	NBA 2003	美商藝電	運動	上回8	2147
16	奇蹟	因思銳	線上角色扮演	上回12	2006
17	傳奇	TGL	線上角色扮演	上回14	1995
18	新天上碑	億泰利	線上角色扮演	上回20	1904
19	魔獸爭霸3	松崗電腦	即時戰略	上回16	1661
20	明星三缺一2	智冠科技	益智	再入榜	1293



調查協力商店

北區：有樂GAME館 景佳資訊 書耕電腦 台興電子3C 墊腳石圖書 科旭電腦 銀色星球 震旦行 仲美資訊 光南書局 龍武資訊 大發文具社 世新 基度山 丸升文化 創世紀電腦 遊戲王玩具

中區：書堤 亞洲心資訊 新世紀書局 大大書店 三民書局 龍軒 全亞通 諾貝爾書局 益崧資訊 唯軟書局 盛大旺 墊腳石圖書

南區：順發3C 北興電腦 哈特資訊 墊腳石圖書 儁品電腦 高速電腦 歸仁文化廣場 明樣3C U23C





皇家藏寶庫

開倉濟民佈施天下的好所在

啊， 日子過的好快， 農曆過年一下子就過了 >< ，不過，這次春節的六天假期裡，老編去了一趟香港，吃了老編最愛吃的麻辣火鍋，到海洋公園玩了一趟，嗯，真是人擠人，而且有多大陸客唷～嗯，那麼多人裡面，應該也有軟世的讀者吧！？

嗯，上期公布的安德烈斯人物週邊，很受國民們歡迎哦，不過，這期因為要公布廠商熱情贊助的獎品，搞擠的關係要等到下一期才能繼續公布新的安德烈斯人物週邊獎品，再此向各位國民說聲抱歉！本月的限時兌換贈品是—仙境傳說ＲＯ波利Ｔ恤二十件，各位國民們可以用 50S 限時兌換！請手上有Ｓ幣的人手腳要快，因為限時兌換 20 個，20 個換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以 Emial 至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至 07-8151064 預約兌換，只要寫上「我要以 50S 兌換仙境傳說ＲＯ波利Ｔ恤」並註明姓名地址即可，請馬上行動！Ｓ幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用Ｓ幣，多多收集Ｓ幣，謝謝！



安德烈斯王國 S 幣兌換 MENU

A1. 台碩 Aspeed Zeus 電腦

兌換額度

35000S

參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

A2. PlayStation2

兌換額度

12000S

A3. 柯達 DX3700 數位相機



兌換額度

11000S

A4. Palm m125



兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**



G1 天龍八部平裝版 10名
兌換額度 600S
已發行

G2 三國群俠傳 3名
兌換額度 800S
已發行

G3 仙境傳說 RO 波利 T 恤 20名
兌換額度 50S



Special New Update





注意事項：

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱 Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有s幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若 S 幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月國民大獎 A　人因科技　操盤手　10名

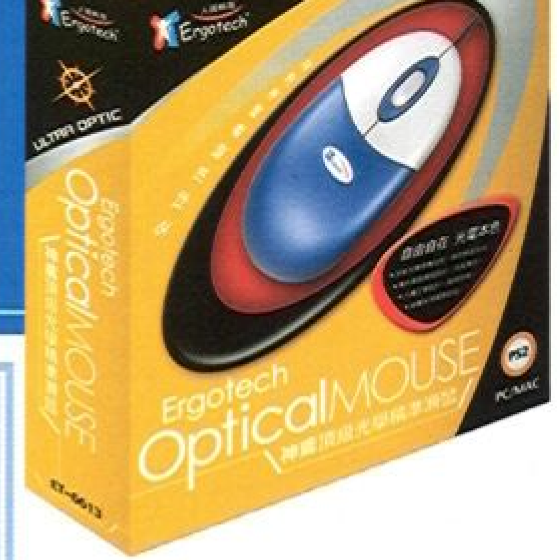
老編在此特別感謝人因科技友情贊助國民大獎供國民們抽獎！人因科技操盤手是採用新一代無聲薄膜式鍵盤，鍵帽圓弧採最佳角度設計，真正體貼各位國民的雙手。絕佳高感度 55g 按鍵彈性感應設計，反應極佳，能讓各位國民輕鬆輸入各種文字及符號。人體工學造型設計手掌休息墊，能避免因長期使用電腦造成之手部不適感，讓各位國民操控效率再加倍。這可第一套專為東方人手型設計之鍵盤，提供英文、注音、倉頡以及大易等 4 種輸入輔助字碼。

還等什麼，趕快把回函寄回來吧！



本月國民大獎 B　人因科技　神鳶光學滑鼠　10名

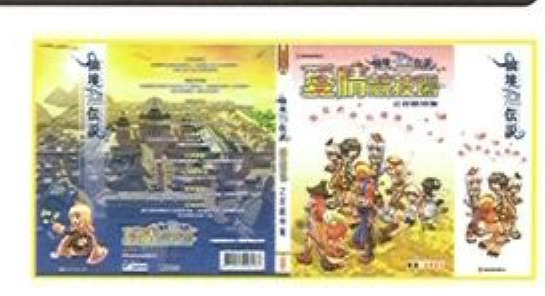
嗯，人因科技的熱情贊助真是讓老編感動啊～ T_T，各位國民的也鼓鼓掌，用力寄回函吧！人因科技－神鳶光學滑鼠採用最先進高速掃瞄解析裝置，光學掃瞄頻率高達每秒 1500 次，無論是再細微的移動、最敏捷的操控，都帶給您最完美的呈現。全新之「Ultra Optical Sensor」光學感應技術，在任何材質的桌面均可輕鬆使用。真正人體工學造型設計，操作輕鬆，握感舒適，不論您慣用左手或右手均可適用。三鍵滾輪式設計，可任意縮放及調整視窗，增進工作效率。嗯，好東西，千萬別錯過了！



165 期國民大獎 ▶ 得獎名單公佈

仙境傳說愛情競技場攻略特輯　30 名





台北市	陳文川	武思朵	陳湘瑋	謝明岳	黃敏政
石曼蓉	王律璟	江春城	蔡紹君	雲林縣	蔡鴻儒
基隆市	張雅晶	林詩銘	黃永輝	黃建誠	金門縣
林慧婷	陳村守	台中市	彰化縣	台南縣	洪培德
台北縣	新竹縣	王嵩博	吳兆凱	李祐昇	屏東市
林衡成	嚴育笙	黃千菱	嘉義市	高雄市	劉盈秀
鍾文貴	蘇桂玉	台中縣	林碧君	方　皓	
林雅珊	桃園縣	劉益昌	嘉義縣	高雄縣	

獎品規格以實物為準，規格若有變動將另行告知 得獎者須自付贈品稅。



皇家畫室

人文薈萃，創造潮流的藝術家重鎮



歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到 leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

ps.本畫室投稿作品概不退還



飛濡 10P/100S

好久沒看霹靂布袋戲了 ^^|||

Egria 15P/150S

好可愛的KYOKO啊 ^o^



小真 10P/100S
酷酷的小喬 ^^

Sarah 10P/100S
這次的二代好像........風評不太好

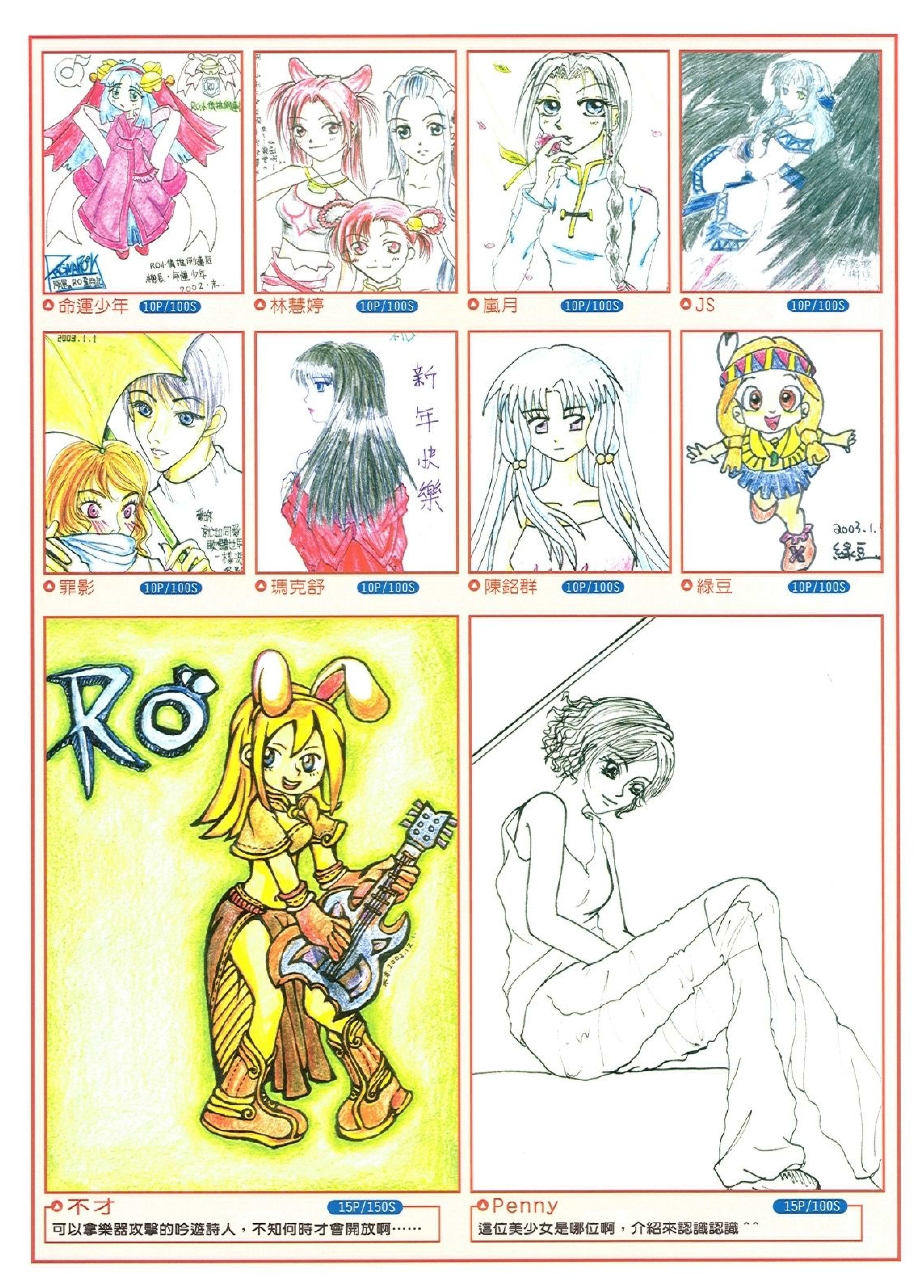
琴凌 10P/100S
神奇傳說 3 真是有快樂的情節

Saowl 10P/100S

銀影 10P/100S

新月 10P/100S
可愛的神州 Q 版造型人物 ^^

江俐靜 10P/100S
也有悲傷的情節



命運少年 10P/100S

林慧婷 10P/100S

嵐月 10P/100S

JS 10P/100S

霏影 10P/100S

瑪克舒 10P/100S

陳銘群 10P/100S

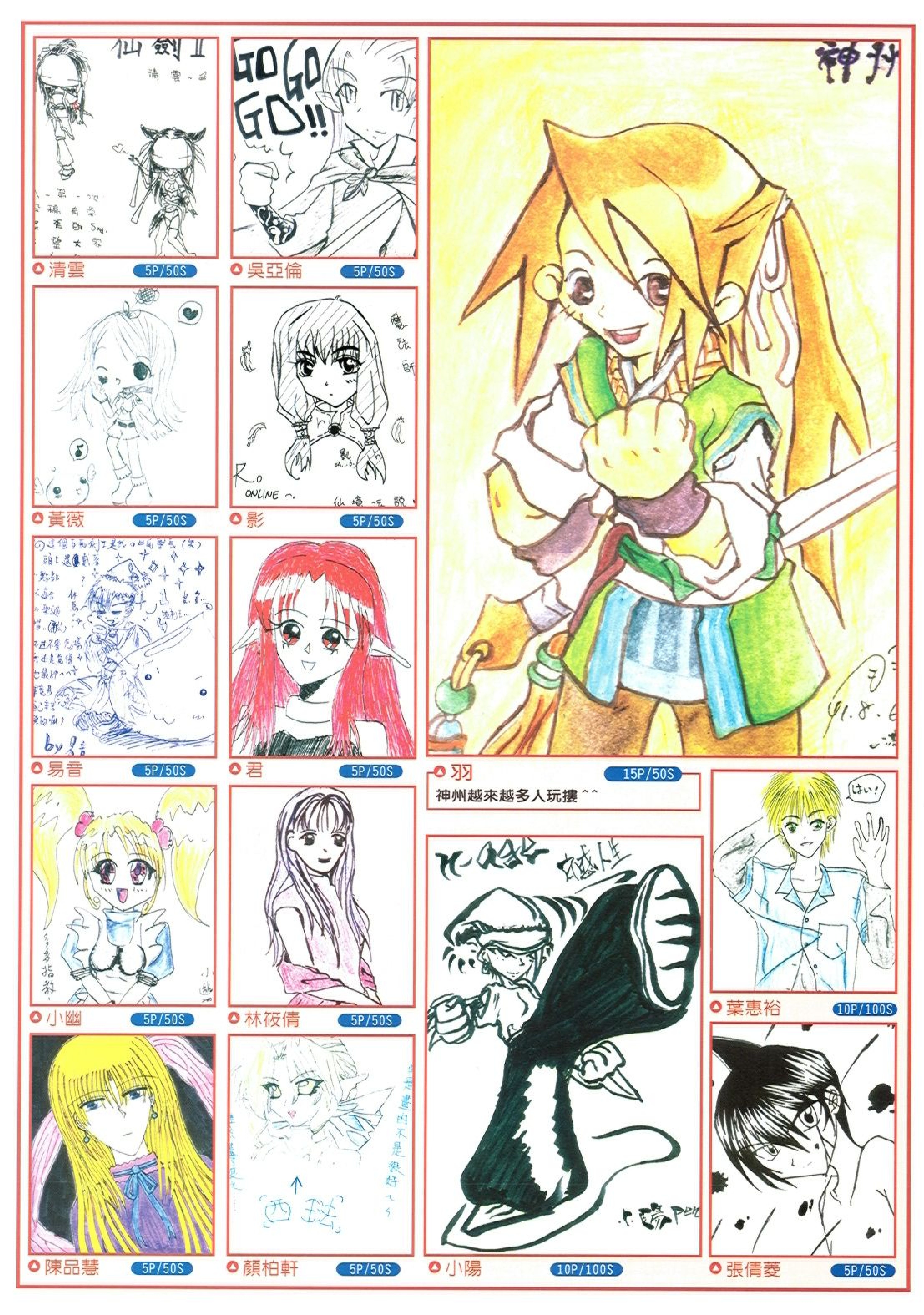
綠豆 10P/100S

不才 15P/150S

可以拿樂器攻擊的吟遊詩人，不知何時才會開放啊……

Penny 15P/100S

這位美少女是哪位啊，介紹來認識認識 ^^



清雲 5P/50S

吳亞倫 5P/50S

黃薇 5P/50S

影 5P/50S

易音 5P/50S

君 5P/50S

羽 15P/50S

神州越來越多人玩摟^^

小幽 5P/50S

林筱倩 5P/50S

葉惠裕 10P/100S

陳品慧 5P/50S

顏柏軒 5P/50S

小陽 10P/100S

張倩菱 5P/50S

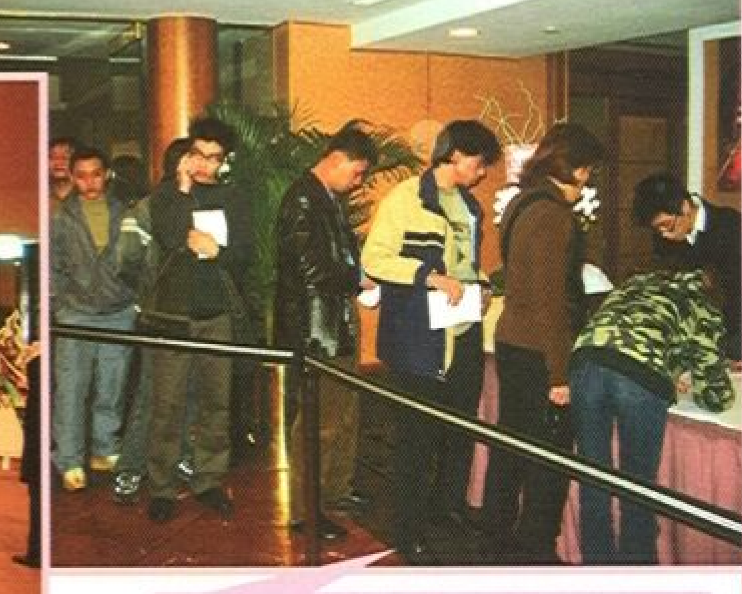


新天上碑 虛擬寶物慈善拍賣

第一幕

聽聞最近新天上碑舉辦2.0《決戰幫城》的記者會，並且要在現場舉辦慈善拍賣會，當場競標新天上碑裏的四項寶物，並把所得全數捐給喜憨兒基金會。呵呵！為善不落人後的小喬當然義不容辭的參加囉！一來到到現場，哇哇！已經有上百名玩家排隊等候入場了，什麼？入場還要先繳交5000元保證金，嗚嗚！這些玩家真是太有愛心，讓小喬感動的眼眶裡的眼淚都快流下！


現場的保全人員可是很用心維護現場安全喔！


一到現場就發現有很多玩家等著排隊入場喔！

第二幕

緊張的競標活動，很快就展開了！首先開始競標的是「無極聖靈紫」，過一陣搶標，最後以新台幣11萬元成交。得主高先生非常高興的表示，廠商日後應該要多舉辦這一類的愛心活動，回饋給社會弱勢的團體，讓網路遊戲的生態能夠更富人情味。接下來是遠從上海返國參與競標的杜先生以10萬元競標獲得「天皇霸戟」，杜先生信心滿滿的表示將以此神兵為自己的幫派立大功，順利攻下城池。

緊接著競標的「聖皇無極爪」以14萬1高價標出，得主游小姐是替海外友人Jeff競標的。這位身在海外的玩家雖然身在異鄉，不過可是對資助貧困家庭及弱勢團體一向不落人後的喔！最後，最搶手的龍天劍以16萬天價被吳先生標走。吳先生非常開心的表示，天上碑原本是自己小孩在玩的遊戲，受到小孩的影響現在反而玩的比小孩還厲害，得到的寶物吳先生會好好收藏絕對不會轉賣。

第三幕

緊張刺激的競標活動，總共為財團法人喜憨兒文教基金會募得新台幣51萬1千元整的金額，主辦單位億泰利多媒體非常感謝所有玩家這次熱情參與，也承諾將正確統計出超值攻城包所賣出的套數，以每賣出一套就捐十元的金額，捐給『財團法人喜憨兒社會福利基金會』，讓這款最有人情味的網路遊戲「新天上碑」，在現實社會裡展現行善也是不落人後的俠義風範。


競標玩家將支票贈與喜憨兒基金會。

怪獸總動員 小S性感搞怪代言

第一幕

最近最流行的線上遊戲類型是什麼呢？小喬想想大概就是充滿寵物及怪獸的可愛類型吧！以往以武俠寫實風格的遊戲聞名的昱泉國際，最近一改過去昱泉風格，最新研發出以搞怪與可愛為主要特色的「怪獸總動員」，就是屬於目前最熱的遊戲類型囉！聽說昱泉國際為了配合遊戲的搞怪風格，還請到了一向以搞怪著稱的小S 為代言人呢！現在我們就去現場看看囉！

小S幫怪獸總動員代言的兩款造型，嗯！真是適合她的風格。

第二幕





主持人訪問現場來賓。

一來到記者會的現場，哇！真是人山人海啊！害我連擠都擠不進去。舞台背景上一幅小S 裝扮貓女的造型，還真是非常酷呢！在主持人黑人簡短的訪問及介紹之後，緊接著就是小S 登場囉！身穿貓女造型的小S 果然是非常的搞怪，讓現場的人一個個都笑得非常開心喔！緊接著小S 就再現場來一段勁歌熱舞，精彩的表演果然引起滿場喝采。唉！小喬不曉得什麼時候也能有機會像小S 一樣，代言一款遊戲，並來段精彩的表演。看樣子我得去毛遂自薦一下才行。

小S 先來個搞怪姿勢，真是可愛。





來段小S 招牌的勁歌熱舞吧！

寵物王 ONLINE 寵物美少女林依晨加冕成王

第一幕

由第三波資訊自製研發的網路遊戲「寵物王ONLINE」，也準備正式推出了！這款集寵物養成、對戰、角色扮演於一身的線上遊戲，不僅齊可愛的遊戲，而起還搭配漫畫來進行行銷，實在是非常有看頭喔！而且遊戲中還請到漂亮的林依晨擔任寵物美少女，並且出現在遊戲中，喜愛它的玩家千萬不要錯過喔！嘰嘰喳喳說了那麼多，還沒說到重點呢！這一次寵物王的記者現場實在佈置得非常可愛，讓人看了心情都會變好。首先呢，第三波總經理周謀式談2003 年遊戲版圖拓展計畫，嚴肅的話題之後，接下來首次亮相的可愛寵物小水精、月狐就碰碰跳跳的出場囉！看這兩隻玩偶在現場搖來搖去，真是連心情也會變的很好喔！



小水精月狐登飛船飆舞

第二幕

接下來經過現場播放寵物王ONLINE 的片頭動畫，以及現場「魔寵PK 賽」之後，我們的超人氣寵物美少女林依晨就出現在舞台上了！身穿粉紅色上衣的林依晨真是非常可愛，果然是這款遊戲的最佳代言人。在現場為林依晨進行加冕儀式，林依晨接受權杖加冕升級寵物王之後，整個可愛熱鬧的活動就告結束囉！說實在的這款遊戲的畫面真是非常可愛，小喬也忍不住的ㄠ了遊戲準備回家試試看，順便跟寵物美少女比畫比畫，看能不能把它的頭銜搶過來，哈哈哈！



可愛的寵物美少女林依晨。



接受權杖之後，美少女就升級成寵物王了！





全球最多人上線的網路遊戲夥伴拆夥

韓國 Actoz 中止與中國盛大《傳奇》的合作！

NEWS

據韓國著名遊戲網站（GameMeca）2003年1月27號訊：韓國ACTOZSOFT和WEMADE公司共同合作開發的網路遊戲《傳奇2》（即目前中國大陸所運行的《傳奇》），從24號開始中斷了與中方的互相合作關係。其最大的原因是中方代理公司上海盛大從2002年7月到9月間一直延遲了契約上所簽的應付契約金。為此，ACTOZSOFT和WEMADE公司12月初專門成立並委派了協商團到中國與盛大公司進行協商，希望能得到調節。但是經過1個月的努力結果還是未能盡如人意，最終協商以破裂告終。ACTOZSOFT和WEMADE公司也由此決定中斷與盛大之間的一切合作！

盛大公司向韓方應付而未付的資金是2002年7月份收入的10%和8、9月份的應付資金48億韓元（折合人民幣約3200萬）。從10月到正式公告滿契約的1月24日，之間的收入也沒有知會韓方公司，而收入的大小也是一個謎，未能得到正確數據。

手機大廠撈過界！

諾基亞（Nokia）移動遊戲系統"N-Gage"發表

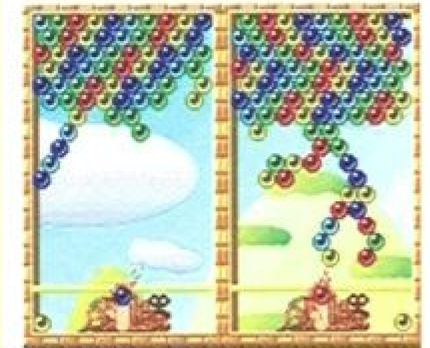
Nokia N-Gage

著名手機大廠商諾基亞（Nokia）最近舉行了一個大型的發表會，正式展示公布了他們披露已久的移動遊戲系統『N-Gage』。

N-Gage目前預定將在2003年底推出，基本硬體數據為：

- 寬x長x高：133.3mm x 69.7mm x 高20.2mm
- 重量：137g
- 螢幕：176 × 208背顯示（最大4096色）
- Series 60 BLACK FORM和Symbian OS操作系統
- 8方向控制器『Rocker』
- GSM（900/1800/1900）GPRS對應
- 可通過藍芽（Bluetooth）移動通訊技術和其他遊戲玩家進行對戰
- 可以透過USB連接PC電腦，下載音樂等資料
- MP3/AAC音樂播放功能
- FM收音功能
- 電子郵件收發功能
- 瀏覽XHTML功能

- 電池使用時間
  - 遊戲：3～6小時（視乎不同遊戲類型）
  - 通話：2～4小時（視乎不同音量）
  - 音樂：8小時
  - 收音機：20小時
  - 待機：150～200小時









電影駭客變遊戲駭客？

《駭客任務2》最新遊戲畫面

《駭客任務》可謂無人不曉，不光在電影領域風光無限，在遊戲界也想來插一腳，這不，隨著《駭客任務2》電影版的即將發售，《駭客任務2》遊戲版也公開了畫面。

《駭客任務2》開發公司Ion Storm將和Havok合作，由Havok提供最新的真實物理模擬技術。Ion Storm將會在《駭客任務2》中，提供玩家前往任何地點、做任何事情的風格，讓玩家可以和場景中的任何物件互動。Havok將會與ISA修改過的『Unreal』引擎合作，為這個遊戲提供特殊的功能。

目前Havok剛剛推出1.5版，在這個物理系統的SDK研發工具中，將包括人物的衣服、加強的物件物理變形、以及車輛的即時變形動態系統。目前有Valve、Ion Storm、Nihilistic、MindsEye、Acclaim、Dark Black、Lost Boys、Microids、Cyan、Headfirst和Team 17使用這套系統製作遊戲。



遊戲預計於5月15日隨《駭客任務2》電影上映時發售。

NEWS NEWS

瑪亞線上

可愛登場．搶先體驗

魔法奇兵

DigiMagics

3月20日引爆測試！

僅有3000名，3月10日起就上→
www.DIGIMAGICS.com.tw

還有各式好禮等著你！



瑪亞線上科技股份有限公司
Maya Online Technology Corp.

台北市東興路61號3樓
客服信箱：services@mayaonline.com.tw　魔法奇兵網站：www.digimagics.com.tw



任天堂最新消息

成功打擊中國大陸盜版行動

美國任天堂公司宣布他們成功的打擊了中國大陸的盜版行動，總計將近有 30 萬套的盜版軟體，以及使用這些盜版片的相關組件。該公司宣稱他們在全球因為盜版的關系，每年將近損失 4900 萬美元的收入。目前任天堂的反盜版動作主要是對準網上零售業者，他們所賣出的裝置可以讓使用者複製任天堂的 Game Boy Advance 遊戲軟體。

GBA SP 目標全世界 2000 萬台



任天堂巖田聰社長於 GBA SP 的發表會上宣布預估下一年年度 GBA SP 的目標販售台數，表示希望能達到全世界 2000 萬台的目標，同時也計劃要讓 GBA 的 2002 年度販售台數達1500萬台。另外 巖田聰 社長與著名遊戲制作人 宮本茂 也分別表示，家用主機與攜帶主機為市場擴大的關鍵，以及通過 GB Player 等周邊使攜帶主機與遊樂器的融合變得更強。



次世代電子雞 2004 年登場

電子雞（TAMAGOCHI）重現江湖

BANDAI 於 23 日宣布 90 年代在日本國內國外販售出貨4000萬個的人氣商品電子雞（TAMAGOCHI），將於 2004 年推出販售 21 世紀版的電子雞，同時也會在今年先宣布概要方針，價格方面預估可能會接近舊型 1980 日圓的價格。



電子雞在剛推出時曾備受衆多玩家好評，但由於 BANDAI 並未注意到流行的消退，因此到99年3月時為了處理舊型電子雞的過多庫存而損失約60億日圓，也導致當期創下BANDAI成立以來最大赤字的 163 億日圓。因此 BANDAI 表示這一次將會慎重地評估調查，以免再步入後塵。而至於新型的電子雞將會有些怎樣的改變，請玩家拭目以待。

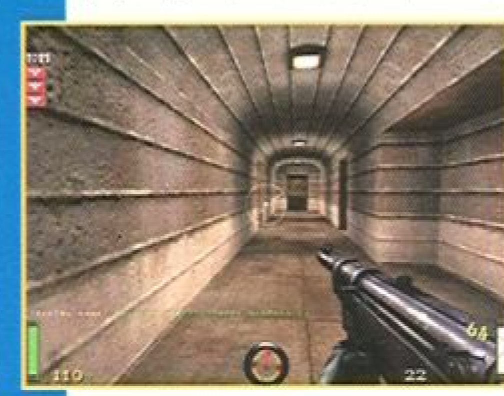




要就大家一起來！

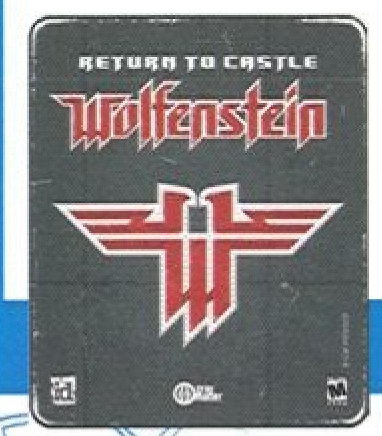
《重返德軍總部》資料片單機版停止開發

驚人的消息，id Software和Activision雙雙證實他們已經取消了《重返德軍總部》資料片《重返德軍總部：敵域》(Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory)單機版的開發工作。



據官方公布的消息，之所以停止開發工作，是因為由Mad Doc Software負責開發的單人遊戲部分並沒有達到他們的期望，因此他們取消了在零售店裡正式發售這款資料片的打算。

但《重返德軍總部》迷們也不用擔心，因為官方同時還公布了一個好消息——由 Splash Damage 開發的《重返德軍總部》資料片連線遊戲部門的質量非常高，而 id Software 和 Activision 已決定在接下來的幾個月裡，開發小組將會把精力放在這個連線資料片上，並將會把這個連線遊戲資料片正式推出，在今年內放到網路上提供給玩家們免費下載 。



首富談黑盒子

微軟公司老板比爾蓋茲談 XBox

在問到 XBOX 在日本地區的銷售不理想，微軟會否對此感到沮喪時，比爾蓋茲回應道：『作為這個市場的新手，我們對現在XBOX主機在全球市場的老二位置感到很滿意——名列SONY之後，任天堂之前。我們之所以強調‘第二’這個概念是因為我們知道一般的遊戲廠商都只會支持排名前兩位的平台……而且隨著XBOX網絡服務 XBOX LIVE 的推出，我們的平台將會擁有越來越多 SONY 難以達到的優勢。』

在問到 XBOX 的未來的時候，他表示：『下一代的XBOX主機將會擁有更強大的媒體處理能力，諸如動畫或照片的編輯等等，玩家甚至可以把這些自己編輯的東西放到遊戲裡使用，而且下一代的主機將會允許玩家無線上網等等。至於日本市場，我們當然知道要在那裡取得成功將會非常困難，但我們將會繼續在那裡推廣我們的 XBOX 。』

比爾蓋茲也回應了關於收購 Vivendi Universal 的謠言，他很肯定地否認道：『我不知道有類似的談判，如果真的有類似的談判在進行的話，我想我沒有理由會不知道吧。』



比暗黑破壞神更具深度的遊戲
柏德之門系列遊戲接班人
DIVINE DIVINITY™
神喻
國際中文版
神喻-得獎記錄
專業遊戲雜誌與網路媒體評語
"GameSpy.com 2002年度最佳角色扮演遊戲"
編輯評語：暨創世紀與暗黑破壞神之後，唯有神喻可以讓您重溫角色扮演遊戲的樂趣。
"榮獲角色扮演遊戲白金獎座，並獲得評比 92%高分"
編輯評語：沒什麼好說的，錯過這個遊戲只會讓你終生抱憾。
PC GAMER
"榮獲PC Gamer雜誌編輯評比84%高分"
編輯評語：暗黑破壞神II殺手。
IGN.COM
AWARD
"榮獲編輯推薦最佳遊戲獎項，並獲得評比8.5高分"
編輯評語：神喻是一個容易上手且內容深入的角色扮演遊戲，故事以及所營造的氣氛令人動容，是一個值得購買的遊戲名作。
GAMESPOT
"榮獲Gamespot.com專業遊戲網站編輯評比86%高分"
編輯評語：融合各家之長且值得一玩的遊戲，有著暗黑破壞神系列的壯麗動作場景，同時也有著創世紀系列無封閉的故事劇情。
LARIAN studios
UNALIS 松崗
www.unalis.com.tw
©2002 Larian Studios. All rights reserved. Larian Studios, the Larian Studios logo and Divine Divinity are either registered trademarks or trademarks of Larian Studios in the US and/or other countries.

Men of Valor:Vietnam

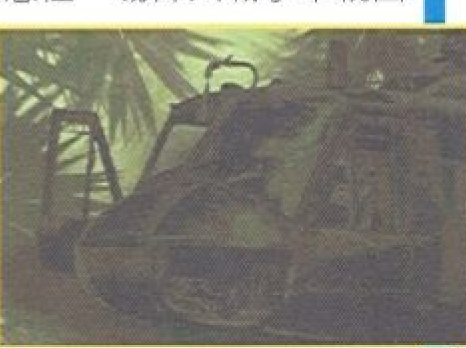
越戰英豪更勝勛章

榮譽勛章 製作小組最新作 Men of Valor:Vietnam

日前，發行商Vivendi和Sierra共同宣布，《榮譽勛章（Medal Of Honor)》的開發商2015正在製作2款新遊戲，不過，新遊戲中並不包括早先外界猜測的《榮譽勛章2》，因為這款遊戲由EA獨佔，所以很可能會由另一家遊戲開發商製作。

預計在Xbox和PC上推出。該遊戲將使用最新的Unreal引擎代替原來在《榮譽勛章》上的Quake3引擎。不過，開發者們表示，最希望使用的技術仍然是id的引擎，比如新的Doom3引擎。下面是官方說明：

『在製作完《榮譽勛章》後，2015一直朝著研發新的第一人稱射擊遊戲前進，尤其是以二戰中的軍團作戰更為突出。我們發現相當多的玩家還是喜歡原始的角色扮演類FPS遊戲，他們特別願意在一場偉大戰爭中親自扮演所向披靡的英雄士兵。』2015的負責人Tom Kudirka如釋說，『同樣地，《Men of Valor：Vietnam》將再次重現發生在越戰中的那場緊張，危險和令人興奮的叢林戰。』



遊樂器變影片播放機

GBA也可以用來播放卡通動畫

日本AM3公司最近宣布一項GBA相關的新技術，表示未來利用GBA將可以用來播放動畫，而玩家以後只要透過SmartMedia記憶卡將之插在AM3推出與GBA相接的周邊之上，就可以在GBA上播放動畫或音樂等內容。

目前AM3公司預定將從5月下旬開始市場測試，並預定從10月以後正式進入市場。在價格方面AM3的 吉田 社長表示這項周邊的定價預定2800日圓，絕不會超過這個價格。而空白的AM3用SmartMedia記憶卡預定2000日圓，至於描有角色圖案的空白AM3用SmartMedia記憶卡則是預定2300日圓。而在資訊內容方面，預定為200～500日圓上下。

而AM3公司目前也宣布將利用這項技術將卡通動畫或電影的預告、音樂等情報內容收錄在SmartMedia記憶卡中，讓玩家能透過GBA來欣賞這些資訊情報。而且AM3專用SmartMedia記憶卡目前預定容量將達32MB，約可收錄24分鐘的影像。



手機遊戲展利機！

KONAMI宣布將加入手機遊戲市場

KONAMI宣布將加入Java手機對應遊戲市場。其中第一彈便選中臺灣香港兩地，並分別與兩地電信業者數碼通(SmarTone)與遠傳進行合作，將從1月29日起開始亞洲市場的手機遊戲下載服務。在初期KONAMI將先投入知名射擊大作《宇宙巡航艦》、操縱青蛙突破危險的馬路或河流的《青蛙過街》，以及人氣音樂遊戲《DDR Limited Edition》等三款遊戲。其中香港於1月29日開始服務，下載一次費用18港幣，而臺灣於1月30日開始服務，下載一次50元臺幣。有興趣的玩家，不妨靜待遠傳的更進一步新訊息公布吧。

好評発売中！





「ペナントモード」に「監督采配」追加！
(C) 2003 Konami Computer Entertainment Osaka
(社) 日本野球機構公認 NPB BIS プロ野球公式記録使用

KONAMI

雷神光芒不再

WCG 2003取消《雷神之鎚3》比賽項目

Quake 3

WCG組委會今天正式公布了WCG 2003的細節，不幸的是，《Quake3》從WCG 2003的項目中取消，取而代之的是新崛起的FPS遊戲《Unreal Tournament 2003》。除此之外，WCG將有意將《WarCraft III》列入了比賽項目之一，但看起來他們還沒有決定。



總決賽時間：2003.10.12-18
比賽地點：韓國漢城奧林匹克公園
比賽項目：StarCraft：Brood WarTM、WarCraft III、Age of Mythology、FIFA 2003、Unreal Tournament 2003、Half-Life：Counter-Strike

這條消息讓人相當遺憾。在全世界擁有衆多玩家的《Quake3》沒有列入比賽項目，可以預知今後一段時間將引發玩家們鋪天蓋地的討論。

高科技的 CS？

畫面極炫的 FPS 新作：Tron 2.0

3D 技術的進步，讓電腦遊戲不但在內容上有所提升，在視覺表現上更有大幅度的進步，Id Software開發《DOOM3》有著超驚人的真實視覺表現、Ubi Soft開發的《XIII》則有3D卡通的質感，至於MonolithProductions公司開發的最新動作射擊遊戲《Tron 2.0》則以炫目的光影幻彩效果，營造出詭異的效果。



這款使用『LithTech Triton System』最新 3D 引擎，以迷異的光影幻覺效果，將這部 1982 年登場的經典科幻電影『電子世界爭霸戰』(Tron)，以 FPS 的方式重新展現。遊戲故事是敘述一家電腦公司開發了一個高級電腦程式，但中央控制程式卻不再聽人類的控制反而想控制人類世界。玩家則扮演位電腦天才Kevin Flynn，在好友同事 Alan Bradley 的求助下，潛進公司要破解這套系統，但他卻意外被吸入電腦內部，因此必須要跟好友 Alan 所創造出的好程式『真空管 Tron』一同並肩作戰，脫離電子世界。

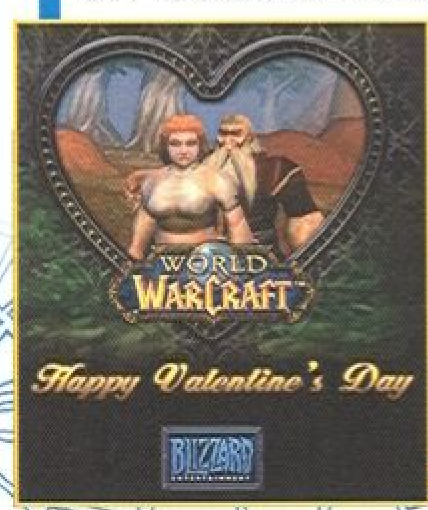
謠言、傳聞滿天飛

微軟收購 Blizzard 母公司最新消息



據國外著名遊戲網站 CVG 的報道，他們得到了一些內部人員的消息，聲稱微軟已買下美國娛樂出版業大廠商 Vivendi ，並會在近期內作正式公布。而關於微軟將會大規模收購遊戲公司的傳聞最近幾個月一直流傳不斷，其傳聞購買對象包括有 SEGA 、CAPCOM 等日本大廠商，最後證實成交的目前只有英國的 Rare 公司。

關於 Vivendi 將會出售旗下遊戲部門的傳聞幾個月前也已開始流傳，由於Vivendi公司規模浩大，而其旗下的遊戲作品更是包括有《戰慄時空》、《魔獸爭霸3》、《絕對武力CS》、《魔戒》等一系列超大人氣作品，因此牽涉到的收購金額將會非常龐大，而微軟公司最不缺的也正是錢……因此關於微軟將會收購 Vivendi 的消息一直都有傳聞，但就一直沒有得到證實。



氣勢如虹！

50000000 PS2 主機出貨已達 5 千萬

SCE 表示截止 2003 年 1 月 15 日，他們的 PS2 主機出貨累計已經達到 5000 萬部。SONY 剛在 9 月 17 日宣布 PS2 出貨已突破 4 千萬，短短的 4 個月期間又出貨 1 千萬，速度實在嚇人！

PS2主機是在2000年3月開始正式發售的，到目前為止只用了2年10個月的時間就完成了出貨5千萬的大關，速度足足是其前輩——當年同樣在業界大紅大紫的 PS 一代主機的 2.1 倍。除了主機外，遊戲方面也大豐收，現在PS2遊戲有多達1500款，累計出貨也達到了3億套以上。目前 PS2 開發工具的銷量已經達到了 1 萬多部，預計以後將會有更多的遊戲和玩家見面。而 PS2 目前的主機分布量約為包括日本在內的亞洲地區為 1253 萬台，北美地區 2148 萬台，歐洲地區 1602 萬台。

網路方面，日本和北美地區的寬頻套件都已開始發售，日本地區的出貨量目前為 19 萬台，美國地區的出貨量就超過了 40 萬台，歐洲地區和韓國地區的網路服務也會在今年春季開始啓動。

魔獸爭霸再延續

《魔獸爭霸 III》資料片最新消息、圖片

BLIZZARD 今天正式公布了《魔獸爭霸 III》的資料片《Warcraft III：The Frozen Throne (寒冰霸權)》。

在該資料片中，Blizzard 將帶領玩家進入魔獸傳說中的一個全新篇章。在單人戰役模式中，玩家將重返戰火洗禮過的 Azeroth 世界，故事發生在 Mount Hyjal 擊敗了 Archimonde 率領的燃燒軍團入侵的數月之後，這時，剛剛和平的大陸上再次出現了一個新的危機…盡管罪惡的Lich King Ner zhul已經被關押到Northrend 的極北深寒之地『Icecrown冰川』中，然而他的靈魂仍然存在，並一直尋找逃離冰川世界的最佳方法，於是，魔獸世界新傳說開始了…據說暗夜精靈的背叛者 Illidan 和以前的反叛死亡騎士 Arthas 也都在尋找 Icecrown 冰川和隱藏在冰川墓地裡面的神秘力量，他們為了邪惡的力量走到了一起…而玩家則必須穿越這片神秘的大陸與更狡猾、更邪惡的敵人展開戰鬥，揭開冰川的秘密，最終把 Azeroth 世界從黑暗中拯救出來。



尼爾斯廣場 王國國民討論時事的聚會場所



愛情競技場

攻略特集包

夢迴仙境
介紹仙境傳說的上手指導，包括故事背景、基本能力、基本屬性、視窗與功能說明

仙境子民
介紹仙境傳說的職業與二轉職業的介紹、包括相關技能、轉職條件、各種職業介紹、快速轉職指南

仙境神器
介紹遊戲中出現的各種武器、防具、道具，以及各種卡片圖片與功能介紹

仙境幻術
介紹特殊物品合成與精煉的詳細方式與地點介紹

仙境夢都
介紹各城市中各地點、人物的位置、商店販賣物，以及各地區地圖與迷宮俯視圖詳介

仙境聖獸
介紹遊戲中出現的各種怪獸資料、掉落物品及相關出沒地點

仙境競技場
介紹愛情競技場的PVP系統

聖誕冒險
介紹每年聖誕節前後才出現的聖誕村特殊地圖、怪物與頭目

仙境預言
簡介目前台灣尚未公佈的新功能，包括寵物系統、道具屬性改變、新日夜變化系統...等

攻略本製作發行公司
智冠科技股份有限公司
攻略本授權公司
遊戲新幹線
GRAVITY



售價：250元

“隨書附贈” “攻略包專屬資料片”

送 超卡哇依的面版及波利護腕墊
貼心小禮物超所值值得收藏

元月8日　全省熱鬧上市

請洽全省連鎖超商、3C賣場、連鎖書局及、全省各電腦門市選購或遊戲快遞購物網站http://www.gamexpress.com.tw！！

不只可以玩！還可以聽哦！

用 GBA 聽 MP3

在本屆的CES展中，公布了一款採用WMA的GBC主機應用周邊『SongPro』，藉由這項周邊，玩家將可以拿GBC主機來聽MP3，讓玩家走到哪聽到哪，也讓GBC主機的應用範圍變得更廣。在這款『SongPro』中，除了有SanDisk制作的32MBSD記憶卡同捆之外，也對應另外販售的大容量媒介。而且Song Pro Player的卡匣記憶卡插槽共有兩個，因此使用者最多將可以插上兩張記憶卡。



除此之外，使用者也可以利用附屬的軟體來下載音樂資料，而且卡匣上也有能與USB2.0互換的連動機能，使用者只要使用附屬的USB線便可以跟電腦進行連接。而且不只是單純對應Windows 98/98SE/2000/ME/XP的OS系統而已，就連Mac OS 9也可對應，方便玩家處理傳輸資料使用。而且透過附屬軟體，使用者不但能拿來放音樂，就連CD的封面、歌詞等也都能在GBA的畫面上顯示出來，可說是非常地方便。

FALCOM 經典續作再現

《英雄傳說 6》及《伊蘇 6》的最新畫面

以唯美畫風的日式RPG而聞名的日本FALCOM公司最近佳作連連，除了公佈了最為玩家讚賞的RPG系列最新力作—《伊蘇6》之外，FALCOM也公佈了《英雄傳說6》的最新畫面，關於這兩款遊戲目前官方公布的資料還不多，但從下面的遊戲畫面看來，雖然遊戲畫面效果將會以全3D表示，但還是會保留這個系列廣受玩家好評的2D風格。





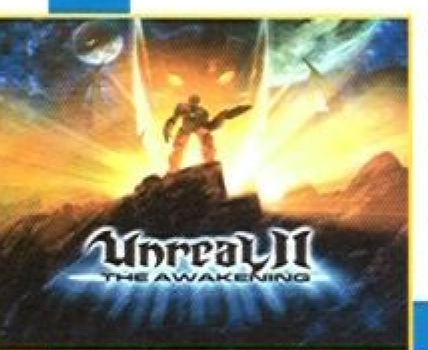


3D 顯示卡最佳測試遊戲續作

《魔域幻境 II》最新消息、圖片

長久以來，EPIC公司的《魔域幻境（Unreal）》就一直與Id Software公司的《雷神之鎚 （Quake）》並稱為兩大第一人稱射擊金字塔。而《魔域幻境》由於其極為強有力的3D引擎作為輔助一直以來穩居同類遊戲尖峰，甚至有以此作為電腦3D效能測試標準，其功效可見一斑。

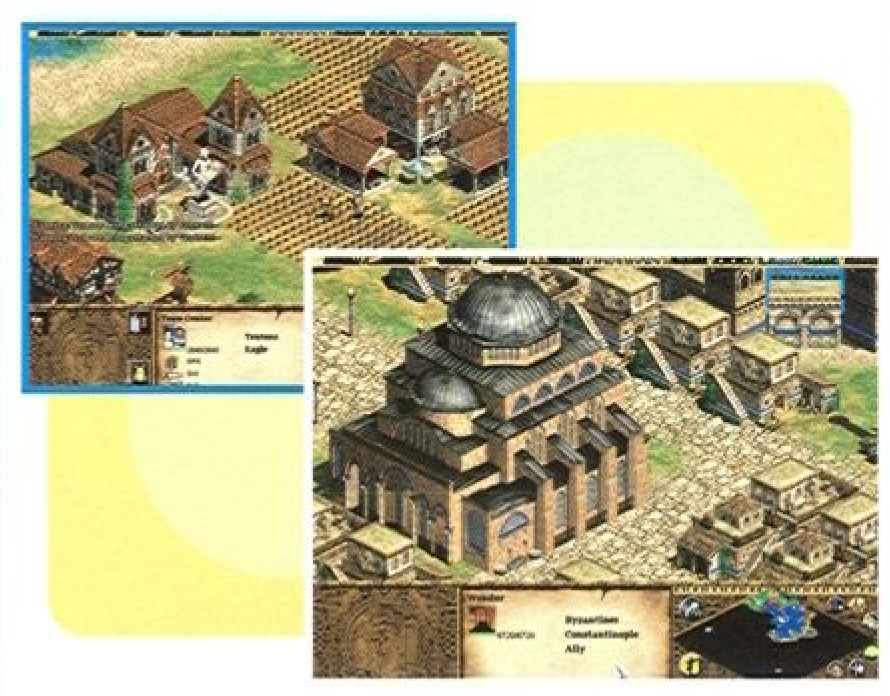
在這次的續作中，《魔域幻境II》運用到比前一代強數倍的3D引擎開發，所以畫面表現已經不是突飛猛進可以形容，簡直是另一個層次的高水準表現，不管是多邊型、光影、貼圖、物理運算…等都有驚人的提昇。遊戲背景設定在與原作同樣的時空中，但新作既不發生與前作相同的行星，也同前作的人物角色毫無牽連。事實上，兩款遊戲唯一不變的就是玩家又將遇到惡毒的大魔頭Skaarj掠奪者。玩家所扮演的角色是人族殖民地邊境上的一位元帥，他的責任是人族統治的地區和平和安全。主角的巡邏艦稱為亞特蘭大，一艘50多年已經生鏽的太空船。另外還會有三名部屬：一是女警官Aida、一是負責艦隻維修工作的技師、另一位則是導航員。



不僅亞洲才盛行！

歐洲遊戲軟體盜版亦日益猖獗

根據歐洲ESPA（Entertainment and Software Publishers Association）公布的最新一項報告指出，目前組織犯罪集團紛紛將盜版遊戲當作自家的新資金來源，PC、PS2與Xbox的非法盜版工廠不但逐漸遍布歐洲各地，同時更透過網路競標等方式來販售這些盜版軟體，藉以牟取暴利。而光是在英國，警方便至少取締45個盜版集團組織，收押8000片以上的母片，顯示歐洲盜版市場的逐漸嚴重化。



新 千年 THOUSAND YEARS 2

匠神之章

3月，通往匠神之道即將開啟。

【只要有心，人人都可以成為匠神！】

■ 他可以把神仙賜給人類的萬物運用的出神入化，可以煉出堪稱神之藝術的終極武器！他究竟是神仙的化身？還是地獄的使者？沒人知道！但是可以肯定，每個人都給他一個稱號...... 匠神，欲揭匠神的神秘面紗請密切注意千年貳官方網址 www.1000years.com.tw

ACCESS

永世泰科技股份有限公司

ACCESS TECHNOLOGY CO.,LTD

WWW.ACCESSTECH.COM.TW

台北縣新莊市五權一路1號5樓之5

TEL：2299-6272

客服專線：(02) 2901-1246

ACTOZ



門當戶對的結合

SEGA 與 SAMMY 預定今年 10 月合併

SEGA 與 SAMMY 這兩家遊戲大廠商昨天發表公告，宣布將會在 2003 年 10 月 1 日正式進行事業統合。根據雙方公布的新聞稿，雙方此次事業統合，是為了建立一個世界性的娛樂大企業，整合雙方的經營資源，最大限度地把雙方的企業資源提升到最高峰。

事業統合的形式目前暫定為雙方合併成一個新公司，至於雙方是完全合併還是各自保留一部分領導機構，還要等到今年 3 月份才會有最終公布，而新公司的會長現在就已預定將由 SAMMY 公司現任會長裡見治擔任。雙方將在兩家公司裡挑選出委員成立事業統合委員會，就合併、股票轉移交換方法等問題進行討論談判，



3 月公布合併具體方法，到今年5月下旬開始締結正式契約書，6月下旬股東大會確認後，10月1日正式開始統合。

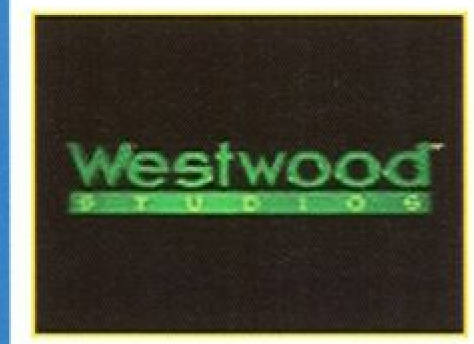
雖然現在合併的詳情並不清楚，但預計新公司的總價值將會達到 2900 億日圓，據路透社的報道，雙方的合併比率將為 SEGA 佔股 54%，SAMMY 佔股 46%。

Westwood 即將關門？！

倒閉傳聞甚囂塵上



Electronic Arts 宣布了去年截至 12 月 31 日的財務報告，稅入為 12.3 億美元，比去年同期提昇了將近 48%。同時，該發行公司也表示他們將會強化位於拉斯維加斯與爾灣（Irvine）的工作室，合併到位於洛杉磯的主要遊戲研發系統中；這相當於打碎位於拉斯維加斯的



Westwood Studios以及爾灣的EA Pacific 二家工作室。

目前該公司並沒有正式公布細節。不過，EA很快的在《Earth & Beyond》線上遊戲中，向玩者保證即使 Westwood 關門之後仍會繼續營運，整個小組將會移到 EA 位於加州的 Redwood Shores，不過目前會不會影響到遊戲的更新與研發過程，仍然是未定之數。

誰包辦近三年銷售總冠軍？

《模擬市民（The Sims）》累計銷量達 2400 萬套

EA 最近正式公布他們旗艦級的電腦遊戲系列《模擬市民（The Sims）》發售 3 年以來，全球的累計銷量已經達到 2400 萬套。

EA總裁 John Riccitiello 表示：『3 年前，沒人會相信，一款沒有射擊、沒有駕駛、沒有動作激情的電



腦遊戲，僅僅依靠人們模擬社區般的互動，就能取得如此大的成功。今天，《模擬市民》這個系列遊戲已經成為全世界最為成功的電腦遊戲，在家用平臺上也取得了不錯的成績。《模擬市民》在 10 來歲乃至年輕人中的受歡迎程度，尤其是受女性玩家的歡迎程度，打破了以往電腦遊戲的許多老觀念、老看法。』

《模擬市民》及其資料片目前已賣出了 2400 萬套，而根據 NPD 機構的統計結果，《模擬市民》是 2000 年、2001 年和 2002 年的年度銷量冠軍，並獲得了多個遊戲評選大獎。

The Sims Online

中國展示全球遊戲界領先地位

第三屆 B2B 韓國遊戲上海展示會圓滿結束

由韓國信息通訊進出口振興院主辦，Megawebglobal 和上海奕信科技有限公司協辦的第三屆B2B韓國遊戲展示會歷時兩天於 2003 年 1 月 25 日在上海順利閉幕。本屆展示會充分展示韓國遊戲開發公司、solution 開發等相關企業以及他們的最新產品，同時有效的建立與促進其與中國大陸遊戲服務公司、遊戲流通（即銷售）公司、電視臺（遊戲介紹欄目）、運營大型遊戲的門戶網站企業、遊戲開發公司等相關企業的直接交流。

在展示會中有 6 家韓國知名遊戲開發企業展示他們的最新 6 款遊戲作品，包括 Kookiesoft、Maysoft、ZininSoft、paradream、TM & R 等遊戲廠商為中國相關企業和客戶展示不同體裁類型的網路遊戲，其中既有傳統的 MMORPG 大作，也有對戰休閒類遊戲、競賽類遊戲、明星養成類交流性遊戲，更有新型的網路教育類遊戲，代表了韓國遊戲業製作開發的最新潮流和最高水平。

如 TM & R 的 Fat City 是一款結合健康、瘦身、美容、休閒的社會關係學遊戲，是一種培育角色並達到一定能量以後開始戰鬥的複合型遊戲。遊戲中透過玩家的努力可以達到各種意想不到的健身休閒目的，這是該遊戲的獨特魅力。



一騎當千，大展神威逆轉乾坤！
內容豐富，隱藏玄機等待發掘！
地圖精緻，上山下海無所不能！
千人決戰，戰場魄力前所未 ！
操縱方便，初學者亦容易上手！
三國群英传 IV
ODIN.
研發製作
奧汀科技股份有限公司
Tel:02-82263733 Fax:02-82263722
台北縣中和市建一路150號12樓之5
http://www.odinsoft.com.tw
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04) 2425-0000 (07) 8150988



閃亮三姊妹之小瑩
閃亮三姊妹之小芸
閃亮三姊妹之小珍
閃亮翻新傳奇
開春鴨霸賀喜
我的野蠻傳奇
www.mir2.com.tw ONLINE
因為網路遊戲會定期隨時更新調整，
一切資料以當時遊戲中之現狀為準，本資料將不另行修正。
OK新春紅包大放送
到全省OK便利超商購買「我的野蠻傳奇」任一包裝，憑抽獎卡還有獨家機會
抽中虛擬寶物「降妖除魔戒指」！〈首批限量，活動至92/2/28止〉

傳奇新資料片 閃亮上線熱賣中

閃亮迎新包 迎新特價 39 元



- 8級以下免費〈不含 8級〉
- 我的野蠻傳奇新系統片1片
  1個150點開卡點數
- 使用手冊1本〈含地圖〉

閃亮制服包 制服特價 199 元



- 8級以下免費〈不含 8級〉
- 我的野蠻傳奇新系統片1片
  使用手冊1本〈含地圖〉
  智遊網紅利積點
- 友情閃亮 3人行： 3個150點開卡點數
  〈僅供第一次遊戲開卡使用〉
- 50點遊戲儲值點數
- 閃亮制服扮演寫真
  閃亮速成攻略講義
- 虛擬寶物LV.22各職業戰甲抽獎券
  〈首批限量 至92/3/30為止〉
- 599 元以上熱門遊戲-隨寄隨送兌換券
  〈首批限量 至92/3/30為止〉

新禁區試膽
恐怖魔物試煉膽量、不世秘寶組隊來打，新年刺激新玩法！

A寶物比讚
保持百戰不死的神奇「赤血魔劍」等終極裝備新春強力登場！

怪物便利送
美少女收費放魔物，擲出幸運點數就送你免費打怪又得寶！

百家樂翻天
各城「百家樂」開放，多樣稀有祕寶等你好運來拿！

首批限量 包包都有
諾頓網路安全大師2003中文版
獨家五百元折價券

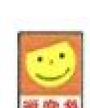


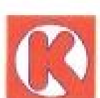










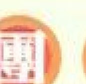
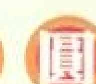




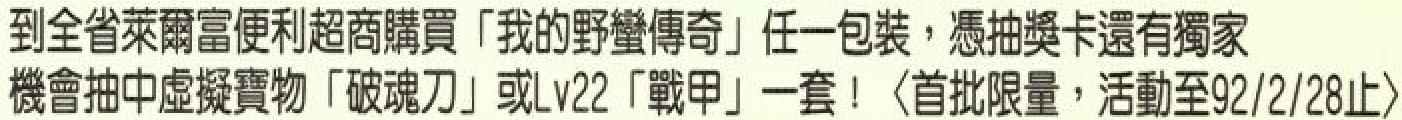






萊爾富新春團圓



到全省萊爾富便利超商購買「我的野蠻傳奇」任一包裝，憑抽獎卡還有獨家機會抽中虛擬寶物「破魂刀」或Lv22「戰甲」一套！〈首批限量，活動至92/2/28止〉

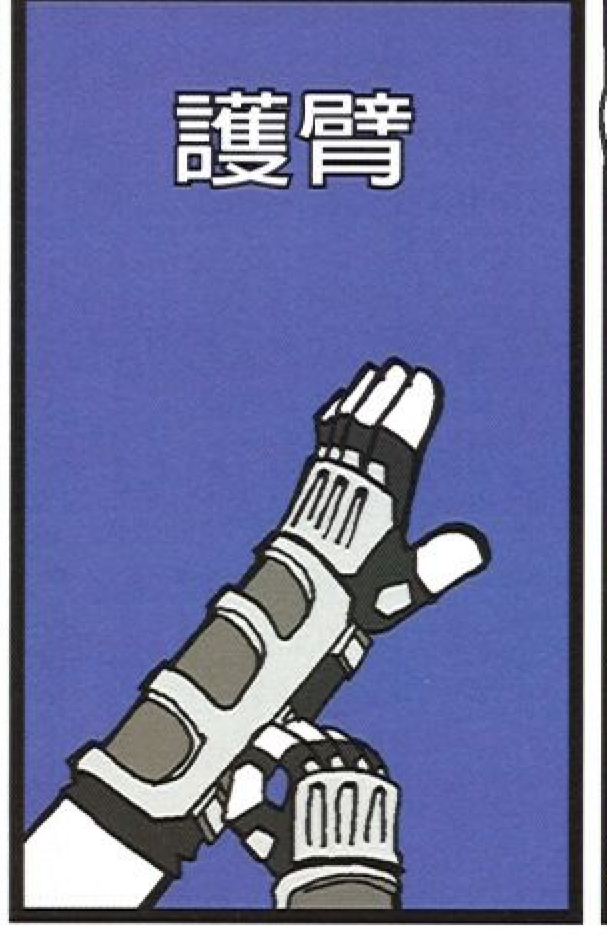


e路狂飆
SPEED MANIA 系列
THE ULTIMATE
ATV越野沙灘車
MAXXIS
征服地表—ATV極限越野沙灘車
2003年2月24日爆破登場
超越極限，疾速奔馳
動力如影隨形
世界如履平地
ATV越野沙灘車網咖試玩活動
活動日期：
92/3/1～92/3/31（六、日除外）
活動辦法：
請上官網download遊戲試玩券：
兩小時以上可抵一小時免費優惠折扣。
詳情請見官網www.speedmania.com.tw
美國 MAXXIS 夢幻冠軍車隊技術指導
台北 MAXXIS 科技公司鼎力製作
官方網站 www.speedmania.com.tw
TOTAL TIME
BEST LAP
LAST LAP
LAP TIME
MAXXIS
代理商
@Corner
MAXXIS
瑪吉斯科技股份有限公司
www.maxxis.com.tw

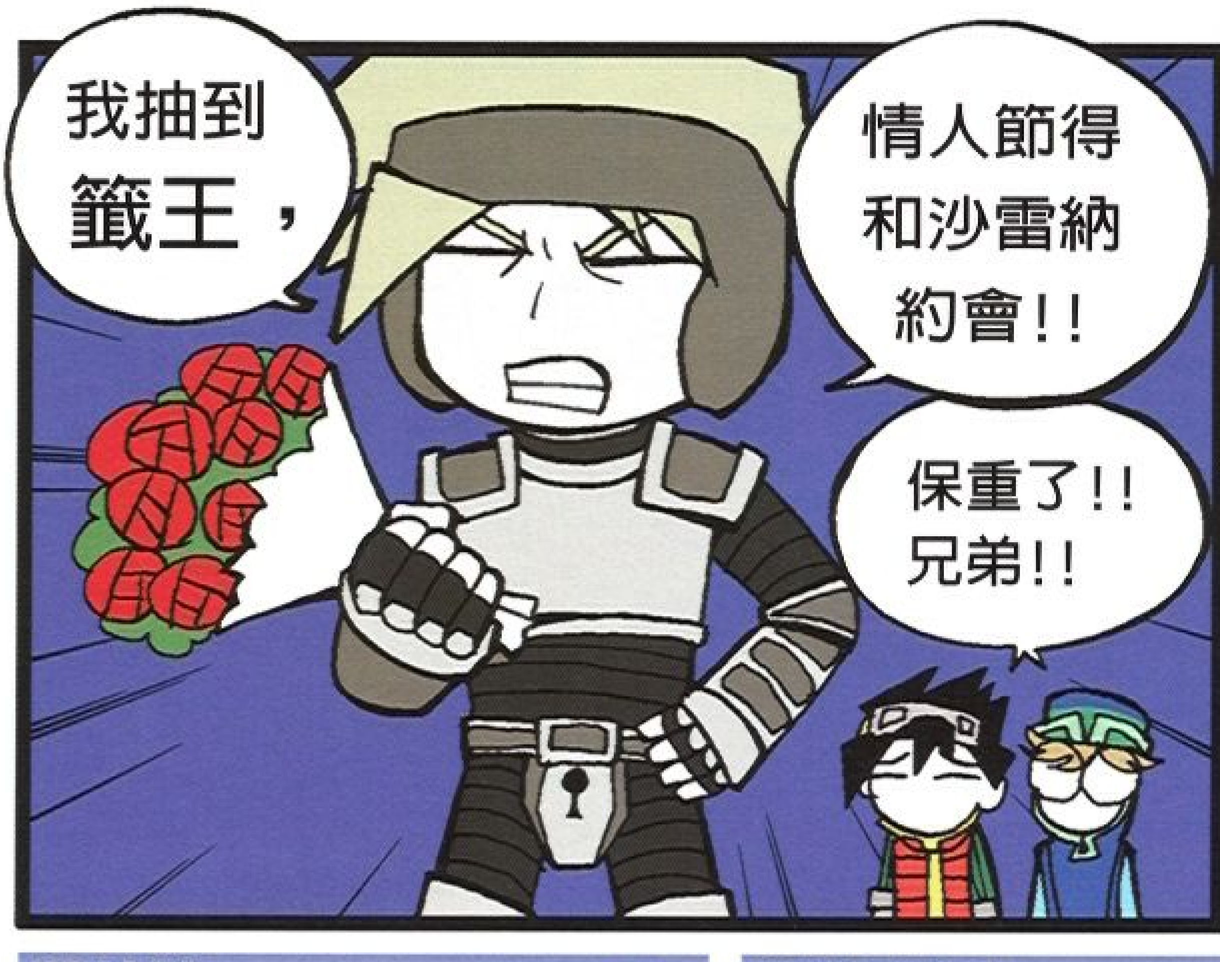


展示王國強勢石盤的展覽館













蕩神誌

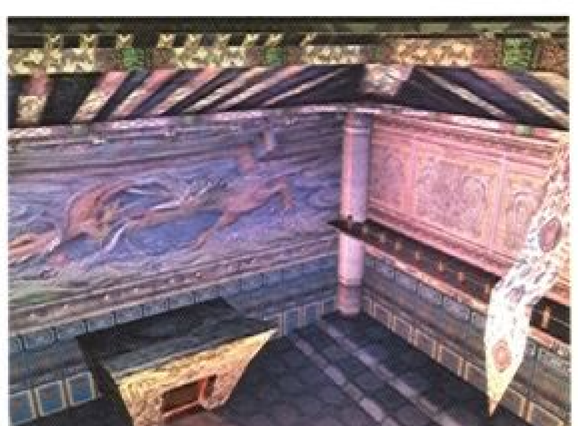
研發製造所：戲魔師　販賣流通所：英特衛
遊戲類型：3D角色扮演　科技需求：未定

預定推出日 2003年 6月

結合西方的研發技術、研發經驗和屬於東方的文化背景、本土創意，3D玄幻RPG《蕩神誌》，可說是近來國內難得一見的大型單機遊戲。小尼當然不會錯過觀賞這一作品的機會，特別前往研發工坊一窺究竟。經由一番生動的介紹及訪談後，小尼實在對於此遊戲的內涵之深厚與3D畫面之炫麗深感震驚，當然也就迫不及待的想要介紹給國民們知道囉！我們就趕緊來看看這個很棒的3D遊戲吧！

結合東西方遊戲精髓的作品

《蕩神誌》是由「戲魔師互動科技（WisePlay)」，所最新研發製作的3D角色扮演力作。結合國內外研發菁英所構成的「戲魔師」，在技術及企畫上，充分引進國外資源與經驗，在取材上採用了東方玄幻文學代表作「封神榜」為遊戲中幻想世界的架構，結合東西方遊戲精髓完成了該公司的第一款作品《蕩神誌》，相信將帶給玩家們全新的遊戲感受。製作公司表示，這款作品在研發過程中，雖然以國外許多3D角色扮演遊戲如博德之門等為目標，但是在遊戲本質上卻是以適合國內玩家的生態而設計的，遊戲中，玩家將能感受到「東方武術」、「中國神話」、和「奇幻異想」這三者的結合，是一款充滿東方風格的遊戲。而在遊戲性方面，《蕩神誌》也不類似西方大型RPG般，將遊戲內容變的深澀難懂，而是力求作出一個能讓所有玩家，無論男女老幼都能儘情享受的全民RPG！



▲遊戲中充滿東方神秘色彩



結合東西方精華的「蕩神誌」

建構在中國奇幻世界中的深入劇情

如前所述，《蕩神誌》的故事是建構在中國奇幻文學「封神榜」的奇幻世界之下。不過為了讓以諸神為背景的劇情有更大的發揮空間，在遊戲中的主角是架空在「封神榜」的故事之外的，玩家將以一個完全虛構的角色，去體驗嶄新風貌的中國式神話。在遊戲的故事中，世界存在著人、妖、仙、軒轅等種族。他們各自背負著不同的宿命，沒有所謂絕對的邪惡或正義，每件善事或惡行都一定會有其出發點，玩家若是仔細去體會，會發現在堅強背後的無奈與每個人不得不面對的現實抗爭。而主角不但身負眼前的仇恨，追尋自己的身世，還要面對種種來自同伴與愛情的感情衝擊，整段故事不單單只是描述主角怎麼打敗敵人、對抗大軍而挑戰魔王而已，在隨著故事進展所遭遇如真情至性的民族大義、勾心鬥角的情愛糾葛，甚至針鋒相對的敵人變為惺惺相惜的戰友後，使玩家在遊戲中能夠獲得對『世事無常』的領悟，並且更深刻體驗到人性之間的種種矛盾。



高自由度遊戲路線

要能夠將如此深入的劇情完整呈現出來，就必定要配合極高的自由度進行遊戲，否則充其量也是一篇電子小說罷了。為此製作公司特地精心設定，將《蕩神誌》的遊戲劇情及設定採取類似『柏德之門』的多重對話、多重路線與開放式劇情架構！玩家依照自己個性選取不同的對話，大幅度增加遊戲的互動性，而主軸更以開放式路線進行，同樣一個關卡，玩家可以用不同的方式解決，不但遊戲中的自由度極高，配合耐人尋味的故事背景並且有多線劇情及多重結局，大大增加遊戲的耐完度。



獨創特色的人物系統

在《蕩神誌》的整個故事中之中，隨著劇情的發展，會加入玩家隊伍的人物總共有十三人之多！這些人物除了大家耳熟能詳的哪吒、二郎神、姜子牙等等封神榜人物外，還有許多各有特色的新增人物。遊戲中每個角色都有其具有特色的造型及個性，如何與之結交，並運用在一場場的戰鬥之中，就全賴玩家的選擇與努力囉！為了讓每一個角色更具有獨特性，關於這些人物的系統，遊戲中也作了非常具有特色的設計。以下我們就來看看這些新奇又超越傳統的設計囉！

五行技能

玩家不再是孤軍奮戰，在《蕩神誌》中同時參與戰鬥的角色為三人，每個人在提升等級後，除了傳統的攻擊、防禦等等屬性增加外，還有嶄新的「五行技能」參數。玩家將點數分配到金木水火土五項屬性中，當與相生相剋的敵人戰鬥時，將會影響攻防能力，因此維持一個平衡的隊伍是非常重要的，而且，玩家在使用同屬性系列的法術或武器更具威力，並擁有特殊的必殺技！大幅增加了遊戲的變數，在每次遊戲都會有不同的體驗。



▲人物的攻擊有五行相生剋之關係

武器多樣化

共有單手兵器、需兩手持用的重兵器、雙劍或雙刀流組合、長兵器、弓矢與特殊武器。而且這絕對不是手上換一把武器的外型的噱頭而已，各種兵器都有其特長以及獨特的攻擊招數，配合自己擅長的戰術、選擇好用的兵器這點對玩家而言將極為重要。



每一把兵器都有不同造型及效果

角色多樣化

在十三名主要角色外，所有的登場NPC、怪物及魔王角色共有近百種設定，不會走來走去碰到一堆三胞胎。除了所有登場生物都有自我的風格造型外，遊戲還創造了一些超巨型怪物，當玩家遇上踏步如雷、聲勢驚人的巨獸時，可要小心一點了！





每一個角色的造型設計完全不同

馬車系統

戰鬥時，遊戲中亦活用了多角色的長處，更加入獨特的「馬車系統」！所謂的馬車系統，就是戰鬥時並非從伙伴中任選一個人出來作戰，而是同時有三名角色共同參與戰鬥，玩家主控一位，然後從『馬車』中最多十三名隊友中選出另兩位伙伴加入戰局。更重要的是，就算是在戰鬥進行中，玩家也可以利用『馬車』功能來更改參戰的隊友，也就是能依據不同的戰況，選擇不同隊友組合，搭配各自的「五行技能」以及專有的絕招，變化出無限的戰術可能！



戰鬥中我方可派出三人作戰

法寶系統

各屬性相剋的「法術」系統以及著墨甚重的獨到「法寶」系統，衆玩家們所熟悉的捆仙索、乾坤袋、風火輪、打神鞭等等法寶將在《蕩神誌》之中以大魄力重現！而且法寶可不是像一般RPG的道具一般拿來用用，而是每種法寶皆有其不同的使用規則以及特殊法力，有的法寶攻擊到一名敵人，只要該名敵人經過的地方都會散佈感染菌、傷害其他敵人，而陣型式法寶有的可以在陣法內癱瘓敵人的所有法術、或是佈滿陷阱攻擊敵方。



▲有些法術需要有法寶才能施展

人性化直覺式的操作

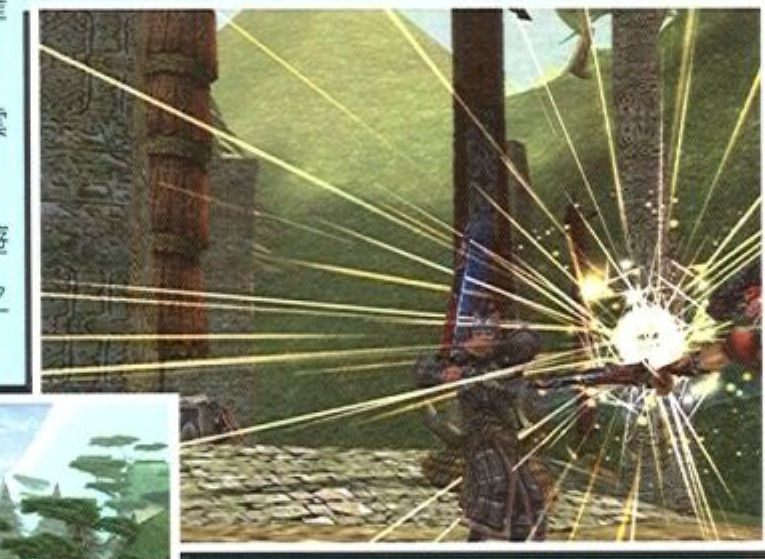
雖然說遊戲的系統具有非常豐富的變化，但是在以順暢性為前提的精神之下，遊戲中所有的選項都以直覺式設計，輔以最受玩家喜愛的旋轉式披薩盤介面：玩家不但可以將所有選單、視窗拖曳至自己順手習慣的特定位置，更能將常用的指令都能設定為熱鍵；如此人性化的設計，不論移動、對話、戰鬥等等各項操作都不用一再重覆點選的動作，所有動作一氣呵成，讓玩家能夠毫不間斷的沉浸在冒險與劇情中。



人物的移動操作十分簡易。

超聳動無限氣勢的聲光畫面

在《蕩神誌》的畫面部分，可說是整個遊戲的另外一個重點。由於遊戲的成像引擎是與國外遊戲大廠所合作研發，因此在3D影像的部分，不論是人物的生動性、場景的壯闊感，都足以跟國外第一線3D遊戲媲美。製作團隊在設計《蕩神誌》時，運用了無比強大的光影特效，反映在高等級的裝備與法寶與武器上面，讓它們產生出反射的動態光影，凸顯出威力的強大。玩家在揮動武器法寶時，將依照武器的種類散發不同的光暈特效。而諸如栩栩如生的人物動作、在室外隨光線不同而產生的陰影變化、天空中流動的雲、水中的倒影，都再再顯示出遊戲畫面的奇特之處。



▲遊戲中超炫的光影效果

◀雲霧的感覺十分的逼真



全自由無切割的地圖場景

目前市面上的許多3D遊戲都將場景分成許多區塊，在進入時必須載入資料，使得玩家必須浪費時間在讀取上，這對玩家而言是件苦差事。而《蕩神誌》運用了最新的地圖區塊融合技術，將讀取地圖場景的這項動作減到最少。玩家能輕鬆的在各區域、建築物之間來去穿梭自如，即使這些區域、建築物及屋內裝潢的場景精緻度都很高，玩家仍然只要快速載入或甚至完全不需要作載入的動作，省去遊戲過程中不必要的間斷。

▼廣闊無邊際的視野



▲精細壯闊的室內場景



身歷其境的遊戲世界

在場景方面，一般遊戲作不到的龐大場景，在《蕩神誌》中完全展現。肅殺浩蕩的古戰場、氣勢磅礡的巨大城堡、如「魔戒」矮人洞窟城堡般龐大的地下墓穴，各種驚人的場面都在此營造的精緻完美，而配合無瑕的場景，在天空也有各種氣候的變化，刮風、下雪、飄雨、閃電、雲霧、陽光等等展現出萬千的氣象，這些效果都使用最新的動態貼圖完成，所以各位將會看到搖曳的樹葉、河流中水波盪洄，將視覺感官提升到比真實還要逼真的境界，身歷其境！



▲雕工十分精細的城堡建築



◀十分逼真的天氣變化



套招系統戰鬥更流暢

在《蕩神誌》中，遊戲的各角色、武器都有不同的招數動作，這也是本遊戲的一大賣點：「套招系統」。遊戲中，超過300組的人物動作均以Motion Capture捕捉，然後再將每套動作拆解，以手工製作成各種招數，並互相串接成為套招動作，表現在遊戲之中，玩家會訝異所有的角色不再是呆板的揮出固定一刀一劍，而是你來我往、見招拆招，每一場戰鬥都宛如一部武打電影般流暢，如行雲流水般的武技，配合特殊招數、大絕招等等，令人享受一幕又一幕的精彩！而絕非像以往的遊戲，相同的招數一再使用，讓玩家沒兩下子就感到煩悶。

▶每一個招式都十分流暢



完全即時戰鬥方式畫面不切換

《蕩神誌》的戰鬥系統完全拋離國產遊戲「回合式作戰」、「切換戰鬥場景」的巢臼，而採用了國際級遊戲運作的『即時戰鬥方式』，所有的移動、對話、事件、開戰都直接在地圖上即時進行，不需中斷整個遊戲節奏；更由於玩者在遊戲裡不是單打獨鬥，而是隨時都有多名同伴隨行，由此團體式戰鬥格局衍生出無數的戰術佈局變化，讓聰明的玩家可以掌握先機、靈活運用地形變化及相剋戰術來以寡擊衆、制敵機先。



▲遊戲是採用即時的戰鬥方式

◀多人戰鬥考驗你的戰鬥策略

超爆戰鬥場面痛快廝殺

在《蕩神誌》裡，玩家預設是以第三人稱的背後視角操作，同時允許玩家任意調整自己最適應或是當時需要的操作角度，而且更靈活運用了即時全3D的成像引擎在畫面特長上面，可以讓銀幕上同時存在有數以百計的單位，並使用即時減面功能，整體維持相當高的順暢度，而由此創造了在寬廣戰場中兩軍對峙的場景及玩家們面對潮水般湧來的敵軍，以一擋百的刺激快感；更勝尤之，在結合了劇情與程式技術的情況下，甚至有宛如電影中的熾烈城池攻防戰，讓每一場戰役都是一段刺激的體驗！

▶戰鬥的場面十分刺激



絕招法術齊出效果驚人

戰鬥中，繁複的武打招數、效果驚人的法術都是玩家的最愛，而在此之外，《蕩神誌》還加入了獨一無二的「合力技」設定，如當玩家遇到敵人大批人馬圍剿、或是實力恐怖的魔王級敵人、絕體絕命之刻，就是與夥伴共同施展合作技法的絕佳時機，設計團隊給予各角色之間變化無窮、獨特的「合力技」，這些絕技擁有各自的動作搭配及法術效果，可以想見這項充滿魅力的特色必將擄獲玩者們的心。



▲運用遠距離的法術攻擊



▶特殊技能的畫面都十分精彩。

蘇妲己



冀州侯蘇護的女兒，實際上是千年狐狸精的化身，奉九天娘娘女媧之命顛覆商朝，在進入紂王的後宮之後，便運用她的魅力與權謀影響朝政。對伯邑考擁有的軒轅族血統有著異常的興趣。

雲刃心



蕩神誌的主角，雖然身為軒轅族的末裔，就負有相當強大的異能，但是一直身活在養父雲中子細心的保護之下，再加上沒有經過適當的修行，以致除了過人的靈性與感受之外，表現舉止與一般少年並沒什麼不同。直到雲中子遭襲擊重傷開始帶他逃亡之後，雲刃心才開始踏上屬於自己的冒險之旅。也因為血統之故，讓他在殷周大戰之中佔有極重要的地位，成為人與妖、仙人族與軒轅族歷經千年的糾纏之中最關鍵的人物。

雲中子



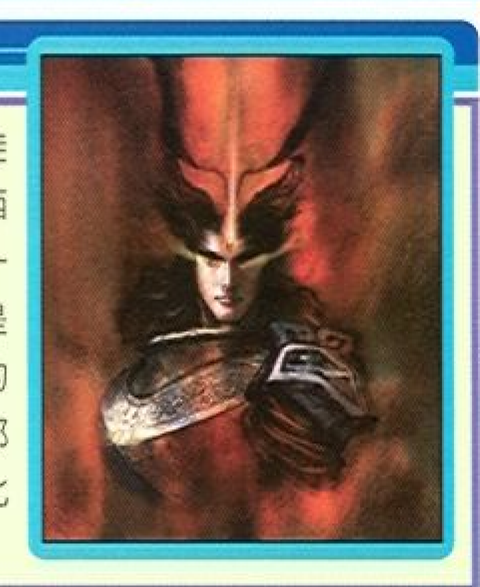
住在終南山的得道仙人，受到好友伯邑考的請託，將其遺留下的孩子取名為雲刃心，並當做自己的孩子細心扶養長大。雖然精通五行法術，但是由於雲刃心母親遺願的緣故，特別不傳授給刃心太多東西，希望讓他以一個平凡人的身分過下去。之後參加伐紂的行列，卻在中途遭人刺殺，並被得知刃心的秘密，只好拖著傷重的身體帶領刃心上路逃亡。

龍吉公主



崑崙山活潑聰明的女仙人，也是元始天尊的弟子之一。雖然年紀還小，但是由於仙人血統的關係，法術的修行已經有相當的程度。在崑崙山上一直備受其他仙人呵護，個性有些驕縱任性。在這一次偷溜下山的途中，正好遇上要上崑崙的雲刃心，也許可以靠著龍吉的幫忙早點上去。

楊　戩



崑崙十二仙中玉鼎真人的徒弟，在刃心離開崑崙山，解救西岐圍城之危時奉命前往協助。一開始雖對刃心仍存有疑慮，但是之後反而與刃心成為惺惺相惜的好朋友。不管是鬥力或是鬥智都難不了他，而且還擅長使用變化法術欺騙敵人。

哪　吒



陳塘關總兵李靖第三子，太乙真人的徒弟，是靈珠投胎轉世，一出生就帶著許多強力法寶。本來隨著姜子牙東征伐紂，但是之後姜子牙倒戈脫逃，欲拉哪吒一起走人，哪吒不從，兩人一言不合便打起來了，結果姜子牙失手用打神鞭將哪吒打的形神俱裂，必須收齊分裂出去的蓮花法體，交給哪吒的師父太乙真人，才能將哪吒煉回原形。

雷　震



姬昌晚年收養的義子，之前從雲中子學藝，個性暴烈擅長雷擊之術，又誤食雲中子收藏的仙杏而長出可以飛行的翅膀。之後便仗著這些奇技救出姬昌，並參加東征的行動。在哪吒被打散之後，便急急忙忙的奉太乙真人之命到處尋找哪吒的蓮花法體，之後還與同時在收集的刃心一行人大打出手，還好在解釋之後終於誤會冰釋，之後也加入刃心的隊伍裡。

土行孫



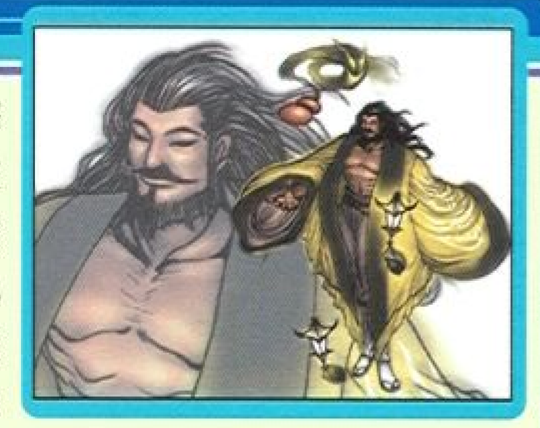
崑崙十二仙之中懼留孫的門下，但是學藝不精一直不能出師。後來被申公豹欺騙，偷拿了師父的綑仙繩下山，跑到正在伐西岐的鄧九公帳下投效。靠著各種法寶立了不少奇功，甚至鄧九公都打算攻下西岐後把女兒鄧嬋玉許配給他。但是土行孫以為這樣就可以隨意親近嬋玉了，結果兩個人就上演了一場追逐大戰，直到被刃心等人撞見。

鄧嬋玉



三山關總兵鄧九公之女，奉紂王之命隨父征伐西岐，擅長弓矢投射之術。所持的五色石彎曾讓西岐諸將吃了不少大虧。後來卻因為父親隨口答應的婚事和土行孫兩人一逃一追，為了要擺脫土行孫，看到路過的刃心就拉來當做意中人，讓雙方莫名其妙打成一團。

陸壓



也是崑崙山出身的修道人，但是卻喜歡逍遙自在不受任何人約束，便過閒雲野鶴般的生活。之後與刃心等人在酒館發生衝突，陸壓使出法寶葫蘆將氣沖牛斗的哪吒與雷震子收了去，刃心只好與陸壓鬥酒量決勝負。最後陸壓對於刃心的表現頗為讚賞，便主動加入東征的行列。

戲魔師 互動科技 WisePlay

由國內專業的遊戲代理商英特衛國際，與國際遊戲大廠Interplay技術合作在台成立的遊戲製作公司。『戲魔師』結合了一群有著共同理想與抱負的遊戲界菁英，從2001年起就開始緊鑼密鼓的籌備工作；而為了吸收國外技術，『戲魔師』多次派人前往美國受訓，目的不僅是要達成遊戲開發技術的轉移，更要連經驗及心得一併轉移；國外亦感受到『戲魔師』的強烈企圖心，也派出專業技術團隊來台協助研發的進行，兩方面的密切合作和相輔相成，使得《蕩神誌》的表現絕非國內其它獨立工作室可相媲美！『戲魔師』在進行首套遊戲的研發時，最先想到的就是要創造一套真正最適合華人玩家的RPG！有鑑於市面上泛濫成災的武俠題材並不能全盤代表中國數千年來龐大的奇幻精神，『戲魔師』在經過不斷的推敲琢磨後，最後決定以『封神榜』為背景，開創出一個將『武俠』、『神話』和『幻想』三要素完美融合的華人奇幻RPG：《蕩神誌》！







世界水準的3D成像引擎 ZENITH

『戲魔師』與Interplay的驚人技術結晶：『ZENITH』引擎。之所以用『ZENITH』(此字意為：頂點、極盛時期)這個名字，就是因為它驚人的強大成像能力。『ZENITH』超強的即時運算效能更有媲美Quake、Unreal引擎的威力！只要是看過《蕩神誌》遊戲畫面的人，就絕對會因為它所展現的壯觀魄力和流暢而炫麗的場景而震撼不已。『ZENITH』引擎更有六大最與衆不同的特點。

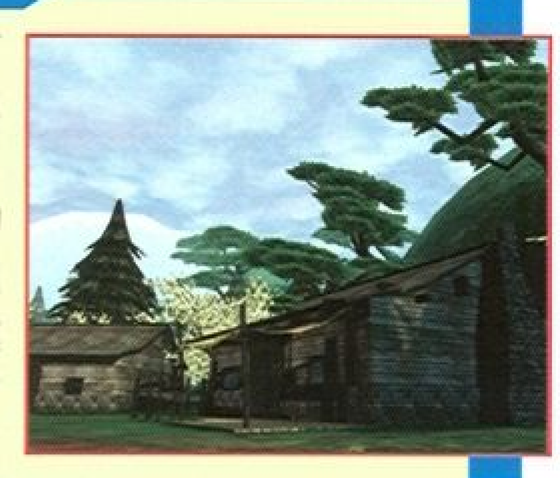
A.『細』驚人的人物成像：『ZENITH』在人物的表現方面特下苦心，單一人物的成像多邊形面數就高達2000面以上，所呈現的質感精緻而豐富。

B.『大』超大規模戰鬥：『ZENITH』引擎更可依硬體及畫面需求，自動增減的畫面上全部角色的多邊形面數，如此一來遊戲不但能呈現絕佳的畫面品質，更可以呈現出百人混戰的大規模戰鬥場面！

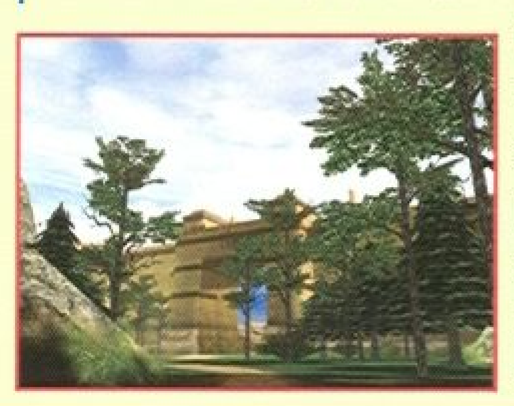


C.『快』暢快的人物動作：『ZENITH』引擎對人物動作的支援度高，遊戲中的人物動作採用最新的MotionCapture技術，擷取專業武術教師的武打招式並加以改良，讓玩家可充分享受攻擊時的快感。

D.『動』細緻的人物貼圖：人物貼圖表情細緻，造型多變，在設計上突破以往傳統風格，模型與貼圖質感在表現上無懈可擊，更讓模型動作生動自然。



E.『炫』目炫神迷的特效：在『ZENITH』引擎的強大威力支援下，若將遊戲中特效全開，則玩家將見識到一場最華麗的視覺饗宴！『ZENITH』可呈現出數千種3D的光影特效，更讓遊戲中上百種驚天動地魔法得以磅礡重現！

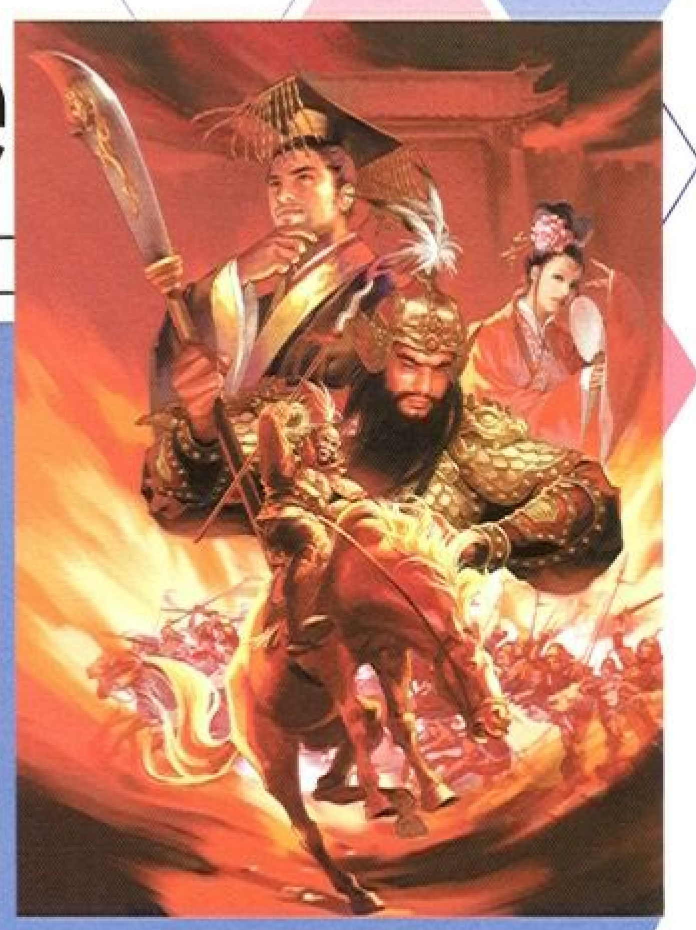


F.『壯』壯觀華麗的場景：『ZENITH』強大成像引擎在建構遊戲場景時，特地使用最新的DT物件引擎，使得場景的多邊形能自動智慧型減面。所以不論中國山水的情境與流雲飛瀑的景致皆能盡入眼簾。

三國策 on-line



研究製造所：互宇科技　販賣流通所：第三波宏碁戲谷
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：PII-200、64MB

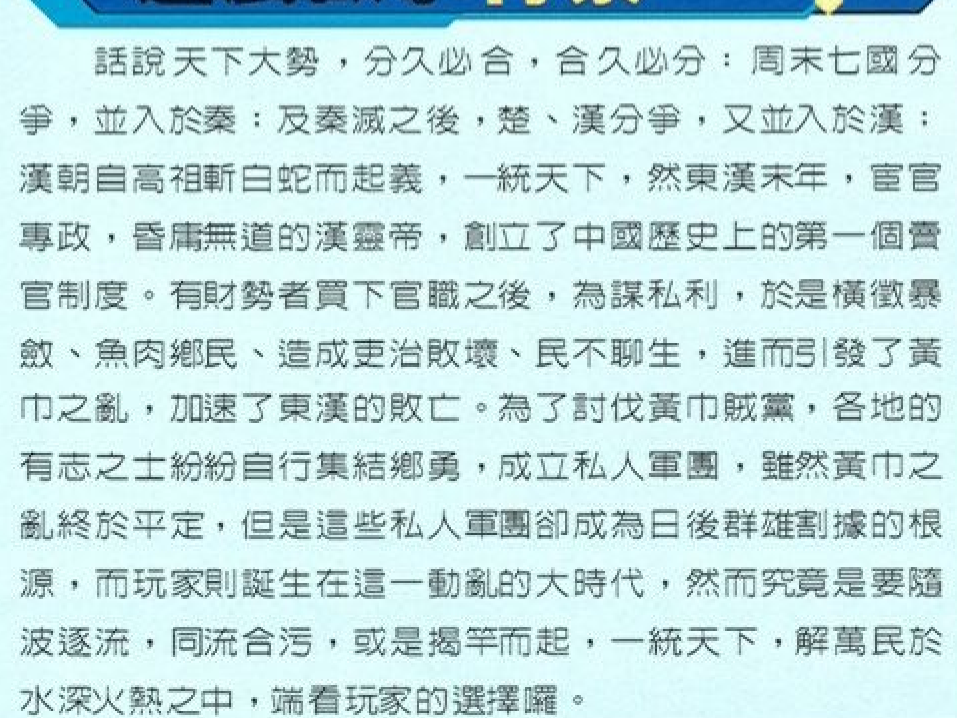


預定推出日 2003年2月

小尼：從遊戲誕生以來，以三國為背景的網絡遊戲層出不窮，而互宇將試圖將傳統三國策略遊戲網路化，讓玩家可以與其他玩家一較高下，《三國策Online》便是讓玩家不僅可以與其他玩家一起征戰（合作或對抗），征戰的結果更可讓玩家在三國的世界中建立自己的勢力及社會地位，進而統一中國，開創霸業！

小藍：呵呵～看來有人要來搶食中華網龍─《三國演義Online》的市場囉！^^

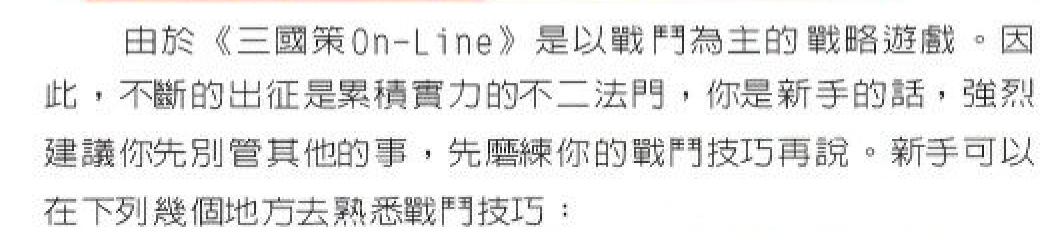
遊戲故事背景



話說天下大勢，分久必合，合久必分：周末七國分爭，並入於秦；及秦滅之後，楚、漢分爭，又並入於漢：漢朝自高祖斬白蛇而起義，一統天下，然東漢末年，宦官專政，昏庸無道的漢靈帝，創立了中國歷史上的第一個賣官制度。有財勢者買下官職之後，為謀私利，於是橫徵暴斂、魚肉鄉民、造成吏治敗壞、民不聊生，進而引發了黃巾之亂，加速了東漢的敗亡。為了討伐黃巾賊黨，各地的有志之士紛紛自行集結鄉勇，成立私人軍團，雖然黃巾之亂終於平定，但是這些私人軍團卻成為日後群雄割據的根源，而玩家則誕生在這一動亂的大時代，然而究竟是要隨波逐流，同流合污，或是揭竿而起，一統天下，解萬民於水深火熱之中，端看玩家的選擇囉。

基本攻略介紹

由於《三國策On-Line》是以戰鬥為主的戰略遊戲。因此，不斷的出征是累積實力的不二法門，你是新手的話，強烈建議你先別管其他的事，先磨練你的戰鬥技巧再說。新手可以在下列幾個地方去熟悉戰鬥技巧：



1.互動式教學

當你第一次出征時，互動式教學便會自動啓動，你只需要依照指示操作，便可贏得第一次的勝利。

展開你的萬世霸業

《三國策On-Line》幾乎所有的升級跟賺錢都來自於戰鬥，因此，玩家不用浪費時間在按滑鼠練功，就可以馬上享受到與真人對戰的樂趣。而遊戲中，兵力的多寡強弱不再是勝負的唯一因素，如何靈活的攻敵之不備，或是展開令人窒息的快攻，甚至運用同盟軍之間的交叉掩護，都可以對戰局產生巨大的影響。遊戲除了考究了三國歷史上有名的戰役（如：赤壁以親身體會當年大戰的慘烈），並且還加入了許多文學的氣氛，比如說，《三國策On-Line》中的各家美女，如：甄宓在施展其魅術時，就會吟唱其情人－曹子建的著名詩句。



江山如此多嬌，引無數英雄競折腰！

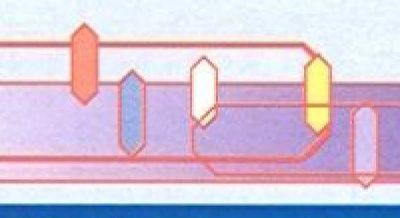
2.新手練習區

這區只有新手可以參加。因此，你可以輕鬆的學習操作，而不用擔心跟對手的程度差太多。參加的方式是按介面右下方的『出征』，可以看看有沒有人開新手練習區的戰局。有的話就點選這局參加。如果沒有的話，　也可以自己開新手練習區，開局的方式是按介面右下方的『出征』→『開新戰場』→在地圖名稱中選『新手練習區』→『確定』→等『開戰』亮起時按『開戰』即可。

3.武館真人教學

你可先找到武館前的門尉，用滑鼠點其中的一個門尉（另一個只會跟你聊天@@"），他會將武館正在開啓的教學戰役跟你說，你便可以選擇你想要參加的課程。請注意每一個戰役的後面有押金數，在教學戰役中的押金數就是學費，學費的高低由武師決定，最好先跟別人打聽一下哪個武師比較用心教學。（如果目前沒有教學戰役的話，就直接按介面上右下的『出征』，就可以參加戰鬥了。同樣的，你如果打輸的話，除了押金外，不會有任何損失，因此，盡情去打仗吧！）。

半即時制的獨特特色





半即時制主要是結合了即時戰略及回合制的優點，即時戰略的優點是遊戲進行的節奏感明快，一場戰役所耗的時間遠較回合制的快速，因此整體遊戲的刺激感會比回合制高。然而，三國玩家也非常注重思考及策略佈局，即時戰略卻讓三國的玩家無法有太多的思考時間，因此我們採用了半即時制來彌補這個缺點。進入戰鬥前，你最好先瞭解一下戰鬥的流程：

- 戰鬥的最終目的是消滅對手，贏取勝利。
- 消滅對手的方法有2種，一是攻陷對方主營，二是擊殺對方主帥。
- 而戰局本身可分二大階段，依先後順序為：行政階段以及戰鬥階段

■你會是其中勇猛善戰的將軍；還是足智多謀的軍師；或是那創立千秋偉業的帝王呢？

行政階段

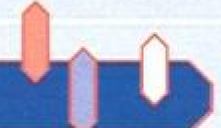


每次你可以有3個指令可下，包括了內政、軍事…等指令，在畫面的左下方會顯示一些重要的資訊，一開始你的資源（如金、米、士兵數…等），都是由你的居住地所決定，如果想要知道更詳細的資料，可以點選上方的領地資料，通常，你的主營旁有一些空城，那就趕快去佔領吧。（建議開啓介面上方的『地圖』來瞭解自己的位置）你先按『軍事→出兵』你便可以看到出兵的畫面。

在這個畫面中你會看到可以出兵的將領以及現有的兵數，先點選將領（建議選一名強的就好）再選兵種並按『確定』（請注意，除了刀兵以外，其他兵種都需要搭配會該種兵種技能的武將才會發揮威力。比如說，如果選擇弓兵的話，武將最好選有『弓箭』技能的，技能會在武將選擇表的欄位中以『o』或『x』顯示。）這時在地圖上的藍框即是可出兵的地點，請你點選其中的一個位置，這樣就會由完成出兵程序。當你是新手時，建議一次出3支部隊去搶空城，以免攻擊不下。



戰鬥階段



每次戰鬥階段會有三個月，在這個階段你可以移動你的部隊及展開攻擊，但是前提是你在行政階段有執行出兵指令，如果你出兵了，系統會依序要求你指定移動位置。這時請將你的部隊移往空城方向吧！在攻擊空城時，建議先讓所有的部隊圍住城的四周以後再進行攻擊，這樣就可以展開威力強大的聯合攻擊，否則你的部隊有可能一一陣亡。



靈活的戰鬥系統，增加鬥智的樂趣

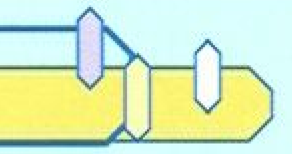
交戰及團隊戰

在一開始時，你跟其他玩家的關係是『一般』，但是一但你入侵了他國的領土，或是對他國的部隊/建築物進行攻擊，外交關係就會成為『交戰』。只要是交戰國的部隊接觸，就會主動攻擊，因此對於是否要跟對方交戰要格外小心，可千萬別～出師未捷身先死，長使英雄淚滿襟。

而有了戰功組織軍團後就要集體作戰了，更多的人員自然會有更多的策略變化，比如你搞內政，我練強兵，你防守，我進攻等等。而在戰爭中，最要講究的是兵種的配合，內政的安排，團隊的默契…該攻城的時候沒攻城，該野戰的時候你部隊沒到是會被隊友罵的哦！相反，在隊友陷入困境時你及時出現，扭轉乾坤；在敵人來偷襲時，屢出奇兵；攻城掠池的時候，默契的配合等等，這樣你就會得到大家的對你的信任，說不定最後大家會推薦你做皇帝哦！^^



設定你的目標



雖說人各有志，但是一統天下則是英雄共同的野望，你在一開始時是一介平民，要如何才能登上95至尊之位呢？下面是由平民成為皇帝的一個簡化的流程：

平民－武士－軍團長（組織軍團）－州王－皇帝

當然，想創一番雄偉霸業必須要要經過無數的戰役以及軍團的配合努力才能達成，一夫擋萬軍顯然是不現實的哦。

出生影響能力

玩家在一開始便須決定自己要由那州開始自己在三國中的旅程，亦即決定出生地。在選擇出生地時須考慮幾個因素：



a.能力屬性

各州出生時之起始屬性不同，如：涼州人體力較佳，智力較低

體力	會影響可攜帶的寶物數
智力	會影響可購買寶物之等級高低
領導力	會影響可出兵數之多寡
聲望	決定在戰鬥時之起始聲望值

當然，這些只是起始屬性，之後可以依玩家的戰功來進行提升。

b.所得稅率

各種稅率中影響最大的應是所得稅，在每次戰役結束後玩家若有得到獎金，會自定居的州的州王扣稅。稅率是由州王制定，因此每州稅率不同。不過由於玩家可以自由遷居，因此，在出生地的考量上，稅率並非最重要的因素。

C.兵種特性

由於你一開始的的居住地會等於出生地，而在戰鬥中的基本士兵是由你目前定居的州所提供的。兵種各有其特性，因此你可以依據你喜歡的兵種去選擇出生地。由於有4個新手村，他們的兵種特性如下：

雍州	刀兵最強。技能及攻城之王，多樣的技能為其特色，能翻越峻嶺，能施展法術，對城池之攻擊力最強，且帶隊將領不須刀兵技能，弱點是速度慢。
司州	槍兵最強。近距攻擊之王，近距攻擊威力強大為其特色，對於任何部隊尤其是在近距攻擊中皆有優勢，同時速度快僅次於騎兵，弱點是對於刀兵之防禦力較弱。
荊州	弓兵最強。遠距攻擊之王，遠距攻擊威力強大為其特色，對於任何部隊遠距攻擊中皆有極大優勢，弱點是對於近距攻擊之防禦力極弱。
幷州	騎兵最強。速度之王，速度為其特色，且對於技能多樣的刀兵有強大殺傷力。弱點是對於城池之攻擊力極弱。

旅行及遷居

玩家在出生後可以自由旅行及遷居，旅行的目的是結交各路英雄好漢共創霸業，遷居的目的是考慮稅率的高低以及各州在戰鬥時所能提供的基本資源。在你旅行中遇到一個明主，就輔助他吧，或者找個好的棲息之地，囤積實力，來揭竿起義。



武館的目的是透過有經驗玩家的教導，來達到迅速提昇戰技的目的。

招集朋友和家人、馬上開始你們的戎馬生涯吧！

各州介紹

在三國時期，中國共分14個州分為東南西北四區，分別是：

東區：青／兗／豫／徐／司。司州（東）：
古都洛陽之所在，物產（金、米）最為豐富。而由於人文薈萃，此地出生聲望最高。但也由於夜夜笙歌，生活靡爛，因此體力極差。

南區：荊／揚／交。荊州（南）：
深受楚文化薰陶的荊州人智力相當的高，也因此臥龍選擇隱居於此。唯荊州向來不是中原文化的中心，因此聲望較低。同時由於水澤較多，因此弓兵較強。

西區：雍／益／涼。雍州（西）：
古都長安之所在，向為中國的政治中心，因此雍州人聲望相當的高，由於地形上山區較多，因此適合翻山越嶺的刀兵較強。

北區：幷／幽／冀。幷州（北）：
北方大多是一望無盡的平原，可高速移動的騎兵為征戰的主力。同時由於長年在馬背上，因此鍛鍊出一身好體力。唯個性直爽，智力上不如南方人心思靈巧。

由於剛開始時，對新手只開放 司州（東）、荊州（南）、雍州（西）及幷州（北），因此就這四州進行資源的介紹。

遊戲的進行方式

玩家在一開始便會身處於某一州的州府（如荊州府），在州府中玩家除了結識戰友以外，還有許多重要的功能及場景，以下就最重要的部分作一簡單的介紹：

a.皇帝行宮



在每一州都有皇帝行宮，主要是皇帝行政的所在，如果玩家是皇帝的話，那太監總管便會問你要不要處理國政。除了可以訂定全天下的稅率之外，還可以策封親信為文官，如果當皇帝當累了，還可以禪讓皇位給別人過過乾癮。行宮除了皇帝以外，有官位的玩家都可進入，宮內有管理大內寶庫的太監，可以跟他購買大內寶物。

b.王府

同樣的在每一州都有州王府，主要是該州州王行政的所在。所有的人都可以進入王府，如果想要遷居該州，就跟王府內的師爺繳交移民稅就行了。

c.常侍府



常侍府雖然看來沒王府氣派，但是卻是真正的權力中心，因為想要當上州王或要有武士身份，就要來這找常侍大人捐官（就是塞紅包啦！），由於州王的名額有限，還要比別人捐得多才行（真是貪官一個，難怪有十常侍之亂……）

d.裝備店

店內賣的是武器、防具之類的物品，可以增加你屬下武將的能力。不過，最好的裝備要在皇宮內或聖獸身上才拿的到。

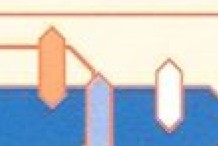
e.城門門衛

若要雲遊四方，就得去城門口跟警衛說要出城。這時會被課徵關稅，然後就可移動到目地的城市。

f.行腳僧

乃是一個神秘角色，若施捨一定的金錢給他，他可能會給你一些意外的驚喜。

四大戰場介紹



所謂『為將者，天文地理不可不知也』，因此，除了瞭解戰鬥的流程之外，還須知道各地的地理形勢，以便決定用兵的方式，目前，共有四大戰區供玩家選擇：

a.華東戰區（官渡之戰）



共45城，平原/山區為主，利槍兵戰場設計上主要以重現當日曹操與袁紹大戰於官渡之場景為主。除了官渡、許昌等名城之外，更有官渡之戰的關鍵－烏巢，此處為袁紹屯糧所在，曹操因偷襲烏巢，而能以少勝多，奠定其中原霸主之地位。

b.華南戰區（赤壁之戰）



共38城，河泊/森林為主，利弓兵赤壁之戰可說是三國歷史中最重要的戰役，經此一戰，奠定了三分天下的基礎。戰場設計上除了包含曹軍及孫劉聯軍的進軍路線外，更有曹軍敗走的華容道。由於此區河泊甚多，玩家可以體會為何孫劉聯軍可打敗強悍的曹軍。當然在這區除了赤壁之戰外，玩家還可學趙子龍七進七出長阪坡，陸遜大敗劉備於白帝城，或是諸葛亮火燒博望坡。形勢如何演變，端看玩家間的互動。

c.華西戰區（祁山之戰）



共38城，山區/峻嶺為主，利刀兵這區的戰役主要由諸葛亮的出師表而展開，諸葛亮的六出祁山發生了許多可歌可泣的戰役，除了街亭之戰、定軍山之戰、五丈原之戰等等以外，玩家更可體會謹慎的諸葛亮為何次次必先占取祁山，而急進大膽的魏延卻強烈主張穿過子午谷直取長安。

d.華北戰區（巨鹿之戰）



共30城，平原為主，利騎兵一望無際的平原是本區的特色，由於地廣人稀（只30城），行動力高的騎兵是本區的霸主。本區在三國時期乃袁紹之大本營所在。

聖女之歌II 撒雷母天使



- 研發製造所：風雷時代
- 販賣流通所：風雷時代
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：未定

預定推出日 2003年4月

聖女之歌二代的魔法系統延續前作的魔石組合設計，總數25顆的魔石變化出40種不同魔法招式，其中更包含了20幾種以高階CG繪製的大型魔法。玩家將可以召喚出威力強大的大型魔法在戰場上呼風喚雨！

魔法石組合系統～召喚獸

聖二的魔法採用魔法石組合系統，嘗試過一代魔法石組合系統的玩者在二代中仍可繼續享受四處蒐集魔法石來組合魔法的樂趣。不同的是，在合成魔法的特效及威力上，二代將會帶給玩者新的感受。舉例來說，二代將會出現可以召喚精靈的魔法，玩者只要具備足夠的魔法石，並組成特定的高等魔法，就可以召喚出魔法專屬的精靈，由她們來為玩者對付敵人，讓玩者享受如有神助、呼風喚雨的快感。


召喚獸魔法特效分鏡圖



召喚獸天使者設定圖

召喚自諸神國度的神之使者～女武神

必須是心地純淨而光明磊落之人才會獲得主神的祝福而具備使用此一法術的資格。聖劍術是光屬性的最終奧義法術，必須組合五個以上不同象徵意義的符石方能習得：施法者將召喚自諸神國度、穿越時空彼端前來，背負純白羽翼、散發耀眼光芒的神之使者～女武神，祂們將連袂呼叫出象徵主神敕命的巨大聖劍轟向目標，凡沈浸於聖劍耀眼光芒中的一切將會受到洗淨罪孽的高熱燒灼，罪孽深重者則必定沈淪地獄、永劫不復！

▼光明劍▲







泛著黑闇色彩的死亡戰士英靈

黑闇聖劍術是一個源自於聖劍術，但在性質上完全相反的強力法術！通常是施法者的內心經歷極為重大的變故、轉折或是充斥著仇恨，導致原本的耀眼光輝劣化為泛著黑闇色彩：異變後的黑闇聖劍術所召喚出的不再是象徵光明的主神使者～女武神，而是意味著破滅、死亡的戰士英靈。這些穿戴深色甲冑、背負黝黑羽翼的戰士亡靈會召喚出劍身滿佈復仇意念的巨大黑劍轟向目標，凡籠罩於深邃黑劍中的一切勢必粉身碎骨、蕩然無存！

▼黑闇劍▲





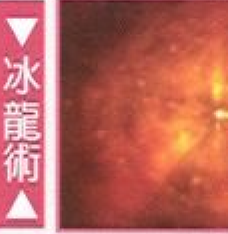


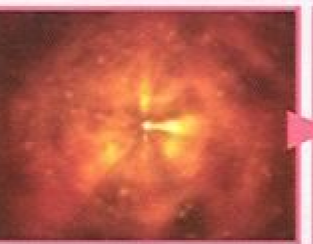




來自極地絕對零度的死亡風暴

失傳已久的水屬性的最終奧義法術，據說可召喚潛藏於北海深處的極地冰龍，此精靈只聽從具有高度魔力的召喚者行動，施法者須吟唱古老的咒語方可召喚：天空中的雲氣幻化為冰龍的型態，並由口中噴出極度低溫的冰雪風暴，除了造成所有敵人嚴重的凍傷外，僥倖存活者亦會降低行動的敏捷度，終究難逃死亡的命運。


▼冰龍術▲








破解組合終極魔法的天機



不過想要得到魔法精靈的助陣，哪是這麼容易的事情呢？除了需要五顆符石來組合之外，玩家還必須處處留心遊戲中隱藏的情報，才有可能破解組合終極魔法的天機。

毒血術



耗費ＭＰ：中偏高
魔法定義：召來毒霧攻擊所有敵人，使其中毒逐漸減血
魔法要素：群體、氣體、痛苦、召喚
魔法解說：闇系中級魔法，在地面形成一魔法力場，吸收大氣與土壤中的有毒元素，經瞬間混合後產生劇毒的黑霧，受侵襲的敵人若停留在毒氣瀰漫的區域，將因中毒而逐漸毀損神經機能。

電擊術

耗費ＭＰ：中偏低
魔法定義：召來雷雲，攻擊一個敵人，擊中後暫時癱瘓
魔法要素：突破、力量、閃電
魔法解說：風系初級魔法，電漿術的同級魔法，施法者於地面上形成一魔法力場，招來陰陽相吸的雷雲，隨即開始放電效應。此初級魔法專攻體積較小的目標物，雷電的效能視施法者等級而定。

聖力結界

耗費ＭＰ：中偏高
魔法定義：暫時提升所有隊員的防禦力
魔法要素：進步、時間、力量、保護
魔法解說：光系中級魔法，凝聚大氣中的光能與浮塵構成具有能量的光盾，使其附著在周遭的施法對象身上，提升物理攻擊的防禦能力。至於持續的時間，端視施法者等級與施法對象的體質而定。

狂亂術



耗費ＭＰ：中偏低
魔法定義：使一個敵人陷入狂亂狀態，攻擊時不分敵我
魔法要素：黑暗、召喚、持續
魔法解說：闇系中級魔法，遲緩術的上級魔法。瞬間出現在被施法者眼前的黑暗迷霧持續不散，使其視野能見度降至最低，難以分清敵我，以致在恐懼的壓力下，任意攻擊模糊難辨的周遭影像。

遲緩術

耗費ＭＰ：中偏低
魔法定義：降低一個敵人的敏捷度
魔法要素：黑暗、召喚
魔法解說：闇系中級魔法，被施法的對象眼前瞬間出現一陣黑暗的幻覺，使其無法認清眼前的影像為實體或假象，以致行動上有所遲疑。

力士術

耗費ＭＰ：中
魔法定義：暫時提升一名隊友的攻擊力
魔法要素：轉變、能量、戰士
魔法解說：光系中級魔法，施法者凝聚大氣中的光能，並灌輸在施法對象身上，使其轉化為高度的動能。然此一能量無法長久持續，時間長短端視施法者等級與施法對象的體質而定。

電漿術



耗費ＭＰ：低
魔法定義：召來電漿球，攻擊一個敵人
魔法要素：流動、閃電
魔法解說：風系初級魔法，在大氣中切割出真空放電的球體，再投擲到目標的魔法。雖然只是入門等級的魔法，等級越高的人使用時，依然可以發揮強大的殺傷力。





與更頑強的對手交戰！

遊戲企劃人員特別為二代中的怪物、敵方角色的AI變革演進。使得這些怪物不僅看起來很欠扁，也具有了令人咬牙切齒的壞心眼－只要一短兵相接，這多達一百種的怪物便會對我方夥伴的屬性，狀態作評估，再根據評估後的結果，使出狼狽為奸（不僅包含聯合出擊，還會相互補血喔！）、恃強欺弱等招法，讓玩家面臨更多的狀況。

製作小組開發了一套系統，為聖二中的每個敵方角色設計一組獨特的行為模式，因此在戰術、招式的使用上，玩者在與敵手過招時，將會有更多摸索、嘗試與創造的空間。





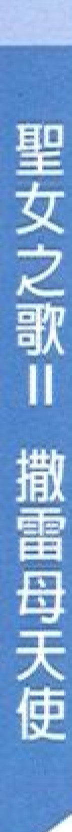
你上陣還是我上陣？聖女之歌二代的敵人，可是懂得因材施「教」（「教訓」的教）見招拆招的喔！



精靈村　情報快遞出新招

記得前作中，有許多可愛小精靈的精靈村嗎？在聖二，這個神秘的地方再次登場，只不過，他卻搖身一變，成為遊戲世界裡的主要情報中心。玩者可以在精靈村內的圖書館找到關於魔法合成的資訊、怪物的圖鑑，還可以透過跟怪物的相互競技，得到珍貴的裝備或高額的獎金。不只這樣，精靈村還提供交易物品的特別服務－玩者可以在收集到特定的寶物之後，回到村裡跟精靈們交換貴重的裝備。這麼好的地方，當然不是哪裡都有，想要抄近路，獲取情報的玩者應該怎麼前往呢？遊戲企劃人員透露，看到「長得像大樹一樣高」的東東，可能就是天上掉下來的禮物喔~







撒雷母天使的超級任務



聖女之歌 2 中有許多小遊戲形態的任務，以下就為各位介紹幾款最新出籠的小遊戲。

收服鬼狐

在中段的劇情中，艾妲因故闖入了一艘來自東方的船舶，內部充滿了詭異的奇幻空間，並且潛藏著妖魔。為了破解眼前的幻象，艾妲必須解除內部的機關，並且收服阻擋於面前的鬼狐狸。

遊戲玩法

玩家在解除機關的同時，可以在某間密室取得降伏鬼狐的符咒。當玩家與鬼狐展開對決後，牠會釋放出青白各一的雷雲，追擊到處閃躲的艾妲。其中白雲會來回巡邏，只要艾妲一移動，就會立即追蹤前來，以帶電的咬噬攻擊艾妲。青雲則會直接衝向艾妲，一鎖定位置就由上空放電，但玩家可趁空檔閃躲。

當青雲放電三次後，會突然變身巨大化，朝艾妲放出追擊而來的六道連續閃電！此時原本在畫面中央不斷旋轉的鬼狐狸會靜止不動，這個靜止的時刻就是玩家唯一能夠攻擊的時間。只要連續按滑鼠右鍵，艾妲就會唸起符咒攻擊上方的鬼狐。

當然玩家必須在青雲變身後，儘速脫離其有效放雷區，同時就定位唸咒！但如果白雲尚未巡邏完畢飄回畫面上方，就會追擊而來，對艾妲施以咬擊。因此如何誘使青雲放電，同時躲避青白雙方的夾殺，在安全的時間帶內唸咒，是過關的最大訣竅。想不想試一試啊，這樣的動作遊戲挺有挑戰性的喔！



獨闖鐘樓

艾妲一行人終於夙願得償，進入了戒備森嚴的亞薩城。就在他們正打算衝入亞薩城的中樞時，卻受阻於鐘樓前的密門，衆人只得派出身材嬌小的貝丁鑽進鐘樓。在這個純粹以動作為主的任務中，貝丁必須閃躲來回運動的鐘樓機關，又蹦又跳地穿越齒輪與擺錘等零件，最後才能開啓密門的另一端，讓衆人朝亞薩城中樞推進。





密碼盤

亞薩城軍隊賴以控管門禁的重要機制～密碼盤已經在先前介紹過，這樣的密碼盤共有兩種，分別存在於亞薩軍隊的佔領區、肆羅船。現在就讓我們透過肆羅船密碼盤的圖片解說，更進一步了解其詳細的規則。

在畫面左下角顯示著不同形狀的刻痕，這是遊戲的過關提示。由於玩家只要移動密碼盤上的棋子，使符號、顏色、形狀等任何一種要素連成一條線，周遭的燈就會對應亮起。接下來我們可以來看這個例子。這是個標示著米字型刻痕的密碼盤，表示必須連成應對的四條線。



當對應的四個燈亮起，就可破解密碼盤。

金庸群俠傳 Online

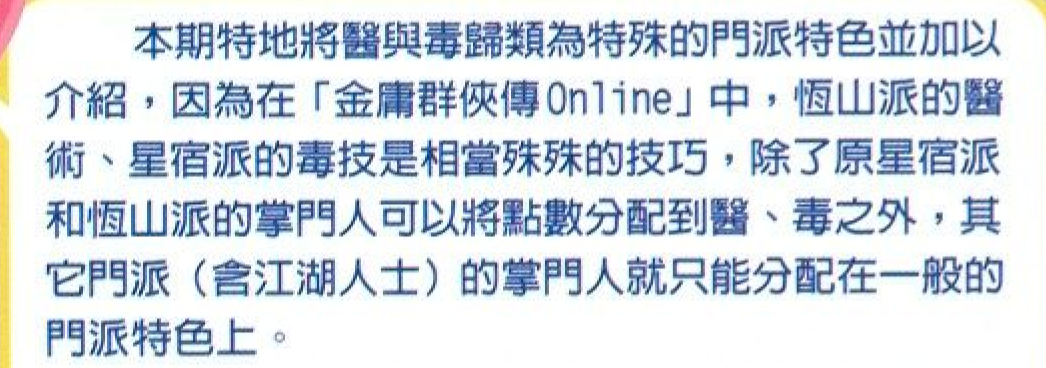


喬峰傳奇



研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍

遊戲類型：線上角色扮演　科技需求： P-166MMX 、32MB



本期特地將醫與毒歸類為特殊的門派特色並加以介紹，因為在「金庸群俠傳Online」中，恆山派的醫術、星宿派的毒技是相當殊殊的技巧，除了原星宿派和恆山派的掌門人可以將點數分配到醫、毒之外，其它門派（含江湖人士）的掌門人就只能分配在一般的門派特色上。

預定推出日

已推出



醫與毒的深入報導

由玩家所自創的門派，都能設定它的門派特色。以目前的規劃而言，玩家不妨將自創門派的特色分為二種：

1. 一般的門派特色：刀、劍、拳、鞭、棍、刺、暗和槍。
2. 特殊的門派特色：醫與毒。



自創門派後可以訂定門

醫、毒與其它門派特色相關的數值：

	少林	武當	華山	峨嵋	全真	古墓	恆山	血刀	星宿	丐幫	靈鷲	無門派
毒	-50	-50	-50	-50	-50	-30	-50	-50	20	-50	-50	-50
醫	-50	-50	-50	-50	-50	-50	20	-50	-50	-50	-50	-50
刀	0	0	0	-30	-30	-30	-30	0	-30	0	0	0
劍	0	0	0	0	0	0	其他 -30 / 恆山 0	-30	-30	-30	0	0
拳	0	0	0	0	0	0	其他 -30 / 恆山 0	0	其他 -30 / 星宿 0	0	0	0
鞭	0	-30	-30	-30	-30	0	-30	-30	-30	-30	-30	0
棍	0	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	其他 -30 / 星宿 0	0	-30	0
刺	-30	0	0	0	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	0
暗	-30	0	-30	-30	-30	0	-30	-30	其他 30 / 星宿 0	0	0	0
槍	-30	0	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	-30	0

1. 每個門派特色的上限總點數為50點、1點等於1%，也就是-50的話就是扣原威力50%、-30是降原威力的30%。顯示0則表示沒有任何加成。
2. 最上列的門派，是指自創門派的玩家本來所屬的NPC門派。
3. 玩家自原來的NPC門派畢業後，剛開始自創門派的門派點數都為0，不過一開始會有10點可供玩家分配。

恆山醫法、慈悲療法醫術說明

恆山醫術目前設定為非恆山弟子學習的話，將會大幅降低使用效果。而恆山弟子其恆山醫法、慈悲療法在畢業（安全脫離）之後，會有以下4種可能發生的情況：

1. 尚未入其它門派：

恆山醫法、慈悲療法使用效果同恆山弟子。

2. 選擇回到恆山門下：

恆山醫法、慈悲療法使用效果同恆山弟子。

3. 入其它玩家門派〝醫術特色門派〞：

A. 該玩家門派之醫術點數達30點時，恆山 醫術使用效果同〝恆山弟子〞。

B. 該玩家門派之醫術點數未達30點時，恆山醫術使用效果同〝非恆山弟子〞。

C. 該玩家門派之醫術點數達40點時，慈悲療法使用效果同恆山弟子。

D. 該玩家門派之醫術點數未達40點時，慈悲療法使用效果同非恆山弟子。

4. 入其它玩家門派〝非醫術特色門派〞：

恆山醫法、慈悲療法使用效果同非恆山弟子。

非恆山弟子

非恆山弟子的慈悲療法使用狀況，為將恆山慈悲療法的等級打對折計算。舉例：

小紅為一般恆山弟子，在慈悲療法100級時，可以有以下功能：

1逼毒　2酒醉　3流血　4走火入魔
5氣血失調　6內傷　7混亂　8麻痺

小綠為非恆山弟子，在慈悲療法100級時，只會有50級（100除2）的功能：

1逼毒　2酒醉　3流血

恆山製藥缽

恆山製藥缽可自由交易，但是限恆山弟子使用。恆山製藥缽取得方式由玩家自行進行。恆山弟子在畢業（安全脫離）之後，會有以下 4 種可能發生的情況：

1. 尚未入其它門派：

恆山製藥缽使用效果同恆山弟子。

2. 選擇回到恆山門下：

恆山製藥缽使用效果同恆山弟子。

3. 入其它玩家門派“醫術特色門派”：

A. 該玩家門派之醫術點數達 30 點時，可製作補精氣神的藥品，使用情況同恆山弟子（並需搭配對應的醫術等級。）：未達 30 點時，不可製作補精氣神的藥品。

B. 該玩家門派之醫術點數達 40 點時，可製作解除狀態的藥品。使用情況同恆山弟子（並需搭配對應的醫術等級）。未達 40 點時，不可製作解除狀態的藥品。

C. 該玩家門派之醫術點數達 50 點時，可製作解物品毒 1-5 級的藥品。使用情況同恆山弟子（並需搭配對應的醫術等級）：未達 50 點時，不可製作解物品毒的藥品。

D. 該玩家門派之醫術點數達 60 點時，可製作解物品毒 6-10 級的藥品。使用情況同恆山弟子（並需搭配對應的醫術等級）：未達 60 點時，不可製作解物品毒的 6-10 級藥品。

4. 入其它玩家門派“非醫術特色派”：

A. 該玩家門派之醫術點數未達 30 點時，不可製作補精氣神的藥品。

B. 該玩家門派之醫術點數未達 40 點時，不可製作解除狀態的藥品。

C. 該玩家門派之醫術點數未達 50 點時，不可製作解物品毒 1-5 級的藥品。

D. 該玩家門派之醫術點數未達 60 點時，不可製作解物品毒 6-10 級的藥品。





門派大事記，自創門派的玩家可以寫發生的事



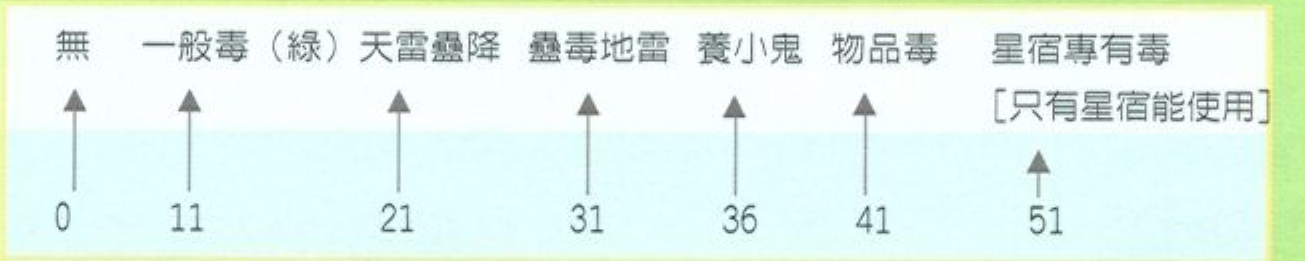
選擇門派弟子並且給于位階



玩家可以存入門派物品，但非管理的人不能提領

毒技的說明

1. 玩家要煉毒需要有木鼎。
2. 玩家由星宿畢業後仍可保留木鼎，但玩家若是叛派出星宿，木鼎就被回。
3. 玩家若原本在星宿派能製物品毒，從星宿畢業後無論是自創門派，或加入其它玩家所成立的門派，雖然木鼎仍然能使用，但是未必能製出物品毒；不過卻有機會使用，必須看該自創門派的門派特色點數如何分配，請參考下表：



若玩家的基毒練到 1 2 0 ，且並非星宿派，其門派為玩家自創，則其使毒與防毒能力要參考該門派「毒」的特色點數，與本身基毒等級無關。以自創門派的「毒」特色點 40 為基點，每減 10 點其使毒與防毒威力就扣一成 ，每加 10 點其威力就加兩成。最低為 -50 點，最高為 70 點。



自創門派的總表

三國演義 官渡之戰 Online



▶研究製造所：中華網龍　▶販賣流通所：中華網龍

▶遊戲類型：線上角色扮演　▶科技需求：P-166 MMX、64MB、連線裝置



在線上遊戲寵物系統一片可愛聲中，三國演義Online堅持自己的步調，打造出屬於三國特色的寵物－座騎系統。從一開始的養育小馬、放牧成馬、座騎攻擊之後，在「官渡之戰」新資料片中，更將全新開放「座騎死亡」、「座騎繁衍」等等的新功能，快看看下面的介紹吧！



送君千里終須一別

由於三國演義Online走的是寫實路線，因此大家的愛駒其實都有一定的壽命，但是品種間的壽命上限各有不同，在座騎壽命將盡的前30天（遊戲時間），會出現跑馬燈顯示，並從成熟期進入衰老期，這時玩家就必須要有一些心理準備，並做出適當的處置措施，包括儘快實施配種工作等等，畢竟香火的延續才是最重要的事啊！



其他會影響到座騎壽命的因素有下列兩點：

生命力歸零

座騎屬性將新增生命力欄位，當生命力歸零，寵物便死亡且無法重生！至於會影響生命力的因素有骨折、流血、昏迷、傳染病、衰弱等等。

遭遇馬瘟

所謂天有不測風雲，天災的出現，影響了城池農作的收成及其他屬性的影響，而當馬瘟疫在城中蔓延開來的時候，所有的馬更將無一倖免，該城池玩家飼養的馬匹都將死亡殆盡。

座騎繁衍流程大公開

愛駒性別揭曉！！

在此告訴大家，我們所有人所養的座騎，都是「母」的！初聽到這個消息，大家一定驚訝的說不出話來吧，不過事實證明，只要您使用「官渡之戰」資料片更新之後，在養馬介面中，會新增一個「性別」的欄位，上面明明白白告訴我們，我們養的馬是「母」的喔！



▲ 不論是在城內、城外、行走、奔跑，我的馬兒都陪伴著我度過許多美好的時光，是時候為她找個婆家了。

對象

馬廄購種馬：各大畜牧型城池的馬廄中將會販賣公馬，不過目前也只能買到剛出生的襁褓期小馬，只要透過相同的養馬流程，就能長成高大英挺的種馬啦！！

與他人聯姻：如果其他玩家有養種馬的話，這些馬就是您愛駒的好對象。先打聽一下對方的屬性值，找一個門當戶對的人家吧！

場所

新增馬場，廣大的空間讓馬兒能夠悠遊其中，是個絕佳的約會場所。

如何開始

養馬介面中另外新增了一個「交配」指令，必須兩名玩家組隊，兩人的馬必須為一公一母，由隊長（組隊者）使用此指令點選對方的馬即可。不過要注意的是，交配指令會增加50點的疲勞度，而且不一定馬上成功，若母馬願意與公馬交配，即交配成功，否則就會回報跑馬燈文字訊息。

小馬胎教秘笈

胎教粉重要

要怎麼幫忙呢？那就是於愛駒在馬場中待產的時候，透過一個小遊戲來提昇尚在肚子裡的小馬的基本屬性上限，這樣小馬出生之後，就會是一匹後勢看漲的明日之星了。



▶ 養馬介面中新增的「配種」功能，讓玩家輕輕鬆鬆，為馬兒的下一代助一臂之力。

馬場商人服務櫃檯

在馬場中會有專人為您待產的馬兒做最妥善的照料，提供以下幾種服務：

提領母馬－當母馬生下小馬後，即可被提領出來，並再次受孕或是騎乘、放牧等。（自交配日成功後三個月未提領，即傳到馬廄）

提領小馬－當小馬被母馬生下來之後，會暫時存放在此，讓玩家自由提領。（自誕生日後三個月未提領，小馬即死亡）

協助胎教－進入協助胎教的小遊戲，小遊戲中的數值都將影響小馬的屬性上限值。

遊戲介面介紹

只要點選「馬場商人／協助胎教」，就會跳出遊戲介面。遊戲的玩法是首先點選下方「奔跑」、「睡眠」、「鞭打」、「喝水」、「訓練」選項，並輸入要下注的動力值點數，各個屬性選項的賠率不同，再按下方的「開始」，上方的跑馬燈就會開始轉動，當燈號停止之處與當初的屬性選項相同，即得到對應該賠率的積點，積點在小馬出生後將成為提昇屬性的依據。



▲ 這就是胎教培育的小遊戲介面。

▶ 五種能力選項各有不同的積點賠率，押多押少就看玩家的選擇啦！

胎氣

指的是母馬的產下小馬的時機，小遊戲若成功對準相同的燈號時則提昇 1 點胎氣，當最後胎氣達到上限值 100 時，小馬便會出生了。

動力值

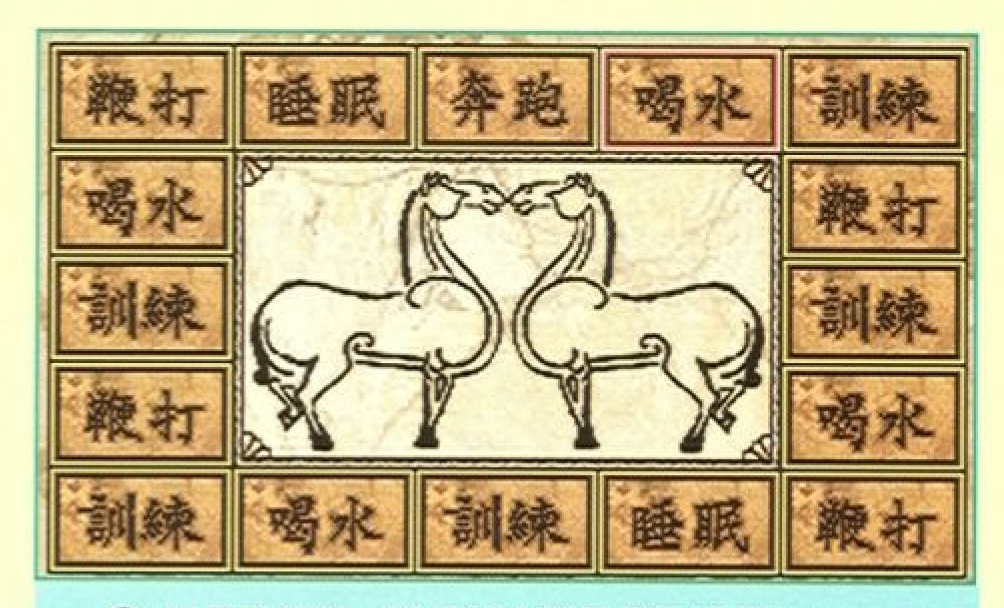
小遊戲介面上初始的動力值為 50 點，每日過子時便會提昇 20 點；若動力值低於 50 ，則過子時便會增加 40 點。小遊戲若成功對準相同的燈號時會得到該賠率的積點，但是若沒有動力值可就不能玩小遊戲了喔！

動力:0　胎氣:0　積點:0

▲ 胎氣、動力值、積點，活用這三項可是讓小馬風光誕生的秘密武器喔！

積點說明

當玩家獲得積點時，可以自行分配小馬的各項屬性，換言之，就是塑造全能馬兒的能力上限，積點越多，可分配的屬性上限值也越高。



▲ 跑馬燈設計，讓你的小馬長得又高又壯！



沒有美國時間怎麼辦？

當然啦，若您沒有那美國時間去幫小馬作培育的動作，也可以採順其自然的方式，將您待產的愛駒放在牧場中，遊戲時間一個月之後，再回來牧場，一匹新生的小馬也會出現喔，不過這匹小馬由於先天不良，牠的各項能力的上限值可能就比不上有認真做胎教的馬兒囉，當作代步馬應該是綽綽有餘了吧！

※線上遊戲時有更新，詳細功能請以實際遊戲內容為主。

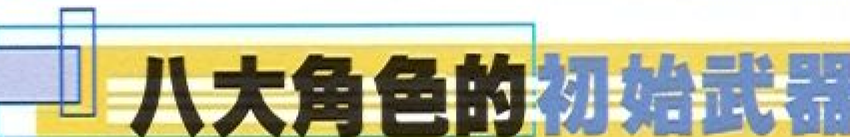
魔法奇兵DigiMagics

- 研究製造所：PARABES
- 販賣流通所：瑪亞線上科技
- 遊戲類型：網路角色扮演
- 科技需求：PII-450、128MB RAM

預定推出日 2003年 3月



備受玩家矚目的《魔法奇兵》即將要開始進行封閉測試了，這次我們除了延續上回補充角色資料外，將再深入介紹系統介面部分，以方便玩家能進快溶入冒險之中。



八大角色的初始武器

在上回刊出八種玩家可以使用的角色後，對於這些卡哇依的角色是否覺得呢？但可愛程度絕不僅於此，遊戲公司又公佈了這八位初創角色所使用的武器，真是令人大開眼界。

職業	模特兒	上班族	學生	無職	設計師	科學家	工程師	老師
武器一	手提包	文件袋	書包	老鼠	丁字尺	紅外線槍	螺絲扳手	點名簿
武器二	手提袋	報紙	書	蒼蠅	捲尺	γ雷射鏡	槌子	藤條

簡單方便的操作模式

遊戲的操作是以滑鼠為主、鍵盤為輔，在初期的封閉測試，會提供有限制的功能，而在公開測試後，才會慢慢的完整。



熱鍵	說　　明
ESC鍵	視窗開啓時為關閉視窗，未開啓視窗下則為結束遊戲
F1~F2	技能的快速鍵，可將技能或魔法設定成快速鍵
TAB鍵	變換視窗大小
數字鍵1~6	SLOT快捷鍵
方向鍵	移動
F12	遊戲中的說明開關(help)
I	背包視窗
C	狀態視窗
T	技能畫面開/關
M	地圖開/關
E	交易視窗開/關
Enter	聊天的開始/結束
Print screen	抓圖

一目瞭然的介面配置

與之前所公佈的畫面不同，遊戲在介面上又做了一次更新，新的介面呈現方式比起前版來說，更加地簡單容易了解，並且改善了佔據螢幕過大面積的缺點。相同的是，在封閉測試時，會有許多功能尚未開放，而透過未來的進行，再加入新功能。

裝備


裝備欄

在此顯示角色目前所著裝的裝備，以及其他所持有物件的相關資料，所著裝的裝備隨其個別的角色而在特定的位置表示。用滑鼠點向該裝備時，便可知道該裝備的能力值。

角色資料

該視窗顯示角色目前的各種資料，每當升級一次時，便會增加5點的能力值點數。

Digigon

Digigon算是一種寵物，當玩家達一定等級後會得到特定的技術，使用該技術便可飼養十餘種的Digigon。飼養Digigon後，當其成長到一定程度時，角色便可以騎乘在上面，也可以一起去打怪。但若管理不當，也有可能會死去，這是因為使用的玩家未能透過餵食、教育及交朋友(陪伴玩耍)等三個要素，來表達對Digigon的關愛所致。

交易

《魔法奇兵》裡有兩種交易方式，其一是在遊戲上點選角色時出現的一般交易，以及遊戲介面裡出現交易視窗的自動交易。手動(一般)交易是在玩家間直接以物易物或是物品與現金之間交易時使用。而自動交易則在玩家離開位置，或是販售大量物品時使用。此時，賣方設定一定的賣出價格後，便會自動向其他玩家傳達該物件的資料而進行交易(目前尚未開放)。當然，這種情況也是在雙方確定所要交易的道具後，點選確認按鈕才能進行交易，當雙方都同意交易時，才能完成交易，若只有一方同意則無法完成。

技能熱鍵

技能熱鍵(Skill Slot)是將角色所能使用的技能道具設定其中，而能快速使用該技能。將所取得的技能安裝其中，使用快速鍵便可使用該技能，每個角色共有2個技能熱鍵(F1、F2)。技能可從第二階段職業(10級)之後開始學習，根據職業的不同，每當上升3個等級時，便會出現有關技能選擇的說明視窗來表示所能選擇的技能種類。關於技能的資料，只要將滑鼠放在該技能上便可得到充分的資料。

科技戰鬥裝甲

科技戰鬥裝甲是遊戲中所呈現的一個全新概念的玩法，是可提供8人同時進行的對戰遊戲。身為瑪琪克大陸的市民達到一定等級後，通過DigiMagics gate才能參加該大會，在此處只能保管科技戰鬥裝甲的啓動鑰匙與相關道具。

道具

玩家所擁有的所有道具，類似背包的功能，其中有Pension相關道具(裝飾道具等)和Battle Toy道具(防禦、攻擊、充電及Tuning等)、魔法石板道具及製作道具時所需的合成道具等，可透過所屬的功能鍵來使用這些道具。

經驗值

當最初加入時，經驗值是從"0"的狀態下開始，日後隨著打怪或組隊等行為，而會有規律性的增加。

進化住宅

進化住宅在《魔法奇兵》中是一種具備所有者概念的住宅，遊戲的5大帝國內，會有4種(高階1種、低階1種、中階2種)進化住宅，目前是設計在固定的地區內，但當五大帝國製作完畢時，從設計到位置設定皆可由玩家親自製作，如同一般住宅的交易，可執行租賃和買賣的行為。因此不可能會有毫無限制的供給，會根據等級或價格來進行購買。

製作


道具製作

《魔法奇兵》中，以角色製作作為產生道具的基本系統，為透過打怪或經由玩家交易所產生的合成材料來製作道具，製作時必須具備魔法沙粒、時間及可混合的合成材料。

物品熱鍵

將可使用的道具(藥水、stamina恢復劑及其他道具等)安放在物品熱鍵內，並按所屬的按鍵，便可使用所屬的道具。共支援6個熱鍵，從左邊開始指定1~6的數字。

魔法石板

魔法可生產武器、盾牌及飾品等等的各種道具，但若要使用魔法石板，必須是通過具有修練概念的第一、第二階段的高等級玩家，然後去見村落的預言家爺爺或預言家少年、少女，解開指導與任務內的任務，並取得迷宮入口的鑰匙且通過後迷宮方能使用。基本上，第二階段職業--魔法師、騎士及英雄等三系列的任務內容皆會不同，並隨著石板等級的不同，其難度也會有所不同。

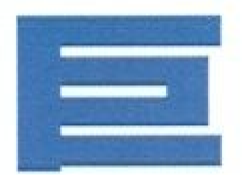
小地圖

地圖視窗中以圖形表示了目前角色所活動區域的資料以及玩家的位置，但在迷宮將是另一種型態，日後會新增。

Teleport

Teleport是有關角色位置移動的相關視窗，玩家可利用來進行瞬間的空間移動。當玩家得到teleport item後，輸入座標或地名，就可進行瞬間移動。

巨商





研究製造所：Joyon　販賣流通所：遊戲橘子

遊戲類型：網路角色扮演　科技需求：P II -233、64MB



預定推出日 2003年3月

錢錢錢……有錢能使鬼推磨，錢雖然不是萬能，但是沒有錢卻是萬萬不能，這情形在《巨商》遊戲裡頭更是非常顯著。在情人節當天已經開始進行開放測試的《巨商》，在各種媒體更是大打宣傳戰，電視上的廣告曝光率更是高！只是…看了半天也還是不甚了解訴求在哪……

加入商團的好處

加入商團的成員，可以在所屬商團的村莊以較低的價格使用村莊中的回春堂等設施，而且還可以使用「商團頻道」與商團當中的團員相互通報各地的商業活動最新的資訊。而商團的勢力範圍如果擴大，那自己商團的成員就可以在各地方便的活動，商團的成員若是擁有製造廠，也可以分工合作來協助收集原料，降低生產物品的成本，而且同商團的可以以不同的製造廠相互支援武器、防具及衣服等等。所以，加入商團的好處，除了可以結交到好朋友之外，也可以方便自己在各地方以低價做買賣。



剛進入遊戲的玩家可以先去新手訓練場強化自己



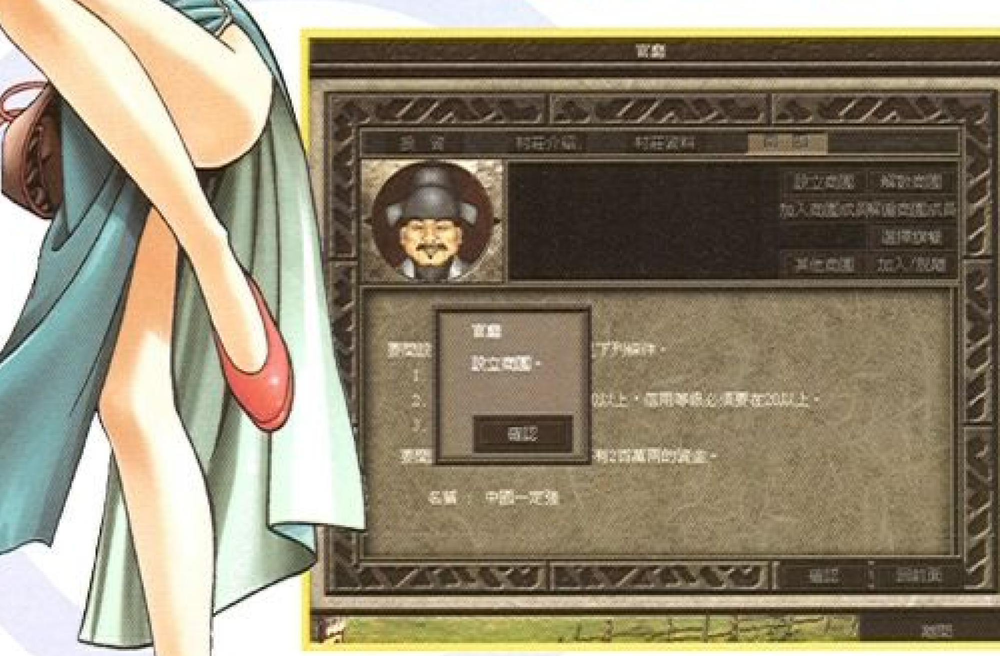
講解新手任務的NPC



▲成為大房或村長的條件

商團成立規則

1. 首先必須為某一個村莊的最高投資者，遊戲中玩家可以於每個月到村莊當中去進行投資，投資的範圍為「村莊總投資金額」的2%～10%，且每個月只能投資一次。當玩家持續2個月(遊戲時間)在村莊當中成為第一名的投資者時，就成為該村莊當中的「最高投資者」。
2. 擁有該村且角色戰鬥等級為三十，或是信用等級為二十並擁有二百萬兩以上的本錢。
3. 該角色不能為其他商團的成員。



▲成立自己的商團

商團的成立步驟

若此時玩家人物本身條件達到可以成立商團的條件時，玩家就可以建立商團囉！輸入自己所想要的商團名稱，按下確認之後就可以完成商團的建立動作了。完成商團的建立之後，建立商團的「大房」(也就是商團長)，人物的腳底下會出現屬於大房特有的圓形大字效果，這也是身為大房獨有的榮耀喔！

另外，若加入商團的人數到達80人以上的時候，就可以選擇屬於該商團的特有旗幟，並且旗幟也會出現於村莊的圖像上。擁有村莊的玩家，若不想自己成立商團而加入別人的商

商團戰爭

千萬不要以為擁有商團就等於擁有了一切，已經是大房的人別高興的太早，還沒變成大房的也不要太早灰心，因為，商團和商團之間還是會有戰爭的時候，只要你的城被打下了，大房的地位也會隨著城被攻下而取消。所以說，只要趁著還沒有最高投資者的出現，趕緊投資下去，你也有機會成為大房喔！

當商團一個個成立後，為了各自商團的利益，以及佔領更多村莊、使自己商團的勢力範圍擴大，商團難免也會開始對外宣戰。商團的宣戰只有商團的大房可以進行。進入商團的列表，對要宣戰的商團進行勾選，此時在設為敵對的商團擁有城市中，買賣消費會較為昂貴，在對方商團也回應宣戰後，就代表兩個商團正式宣戰。因為巨商是個和平的遊戲，所以宣戰了，玩家間也是不能相互PvP的。一旦雙方正式宣戰，在每天現實時間的晚上八點到十點可以對敵對的商團所擁有的村莊進行攻擊，在攻擊敵對商團的村莊時，村莊會自動以石塊或熱水進行反擊，若村莊的血條下降，村莊的最高投資者可以進入村莊的官廳進行防禦力回復，當然這是要錢的。



▲ 可以透過官廳查詢所有已成立的商團資訊

在攻擊敵對商團村莊是先將角色的狀態轉換成攻擊模式（就是可以看到角色拿武器的樣子），再對村子按滑鼠右鍵，那角色就會利用手上的武器與傭兵一起合力攻擊村莊。而當村莊利用石塊或熱水反擊時，角色和傭兵也會受到損傷，若受傷或是傭兵陣亡是會大大減少自己的戰力，所以在戰鬥前務必要攜帶回復的道具，或是回到附近的村莊進行回復，也可以利用商團成員間的合作，協助攜帶回復道具。若不幸村莊被打壞了，那最高投資者就會消失，該村莊就會回復到原先沒有最高投資者的狀況，那其他人就可以來搶囉！

商團戰時況，天呀！都被攻打得起火了

剛進入戰鬥時，如果撤退的話會損失部分的經驗值

搶錢掠地大作戰

遊戲橘子預定在3月5日至3月21日這段時間舉辦『巨商搶錢掠地大作戰』的活動，屆時只要是在活動期間內，佔領最多村莊者為「一代巨商」，另擁有村莊數第二多者為「貿易巨商」，這兩位都可以獲得遊戲橘子所提供的獎品。詳細活動時間及活動內容，請鎖定巨商官方網站。

大房腳下會有特殊的光圈喔！

團，則稱號為「壇主」，且角色下方有個「行」字。附代一提，在角色ID的旁邊有個符號就是商團的徽章囉！

此外，商團的團主也可以在「村莊介紹」上，輸入介紹自己商團、村莊的介紹，提供其他玩家能更了解商團、村莊的特色，進而增加自己商團、村莊的知名度，進而也可以用來提供關於自己商團成員的製造廠打工的消息，以增加生產的速度。玩家也可以在村莊的官廳當中來查詢目前世界中所有已經成立的商團，來提供玩家目前有關於商團方面的資訊供參考。

▲ 多多介紹自己的商團，可以廣結善緣喔！

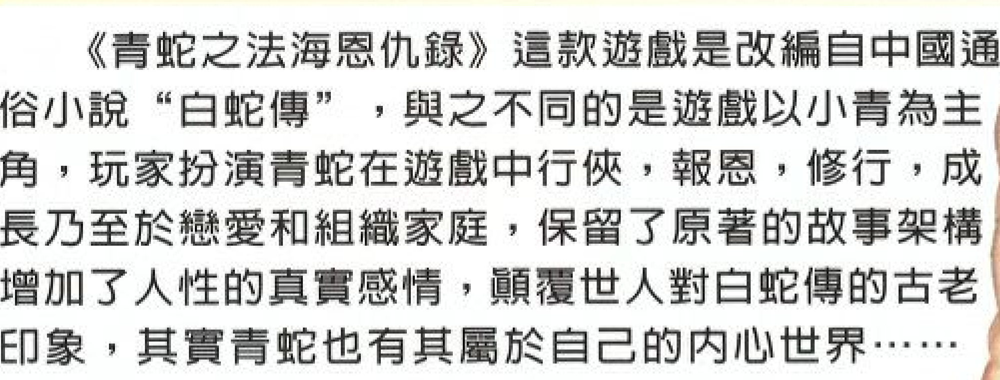
青蛇之法海恩仇錄



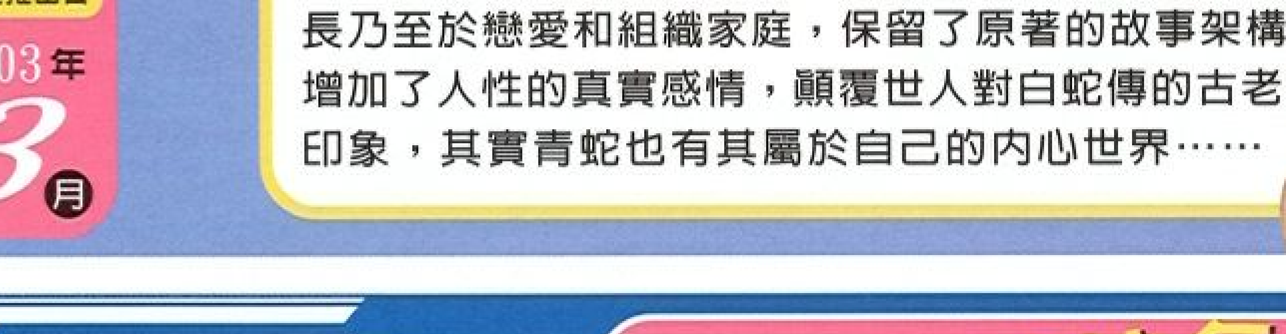
研究製造所：酷奇思數位園　販賣流通所：智冠科技
遊戲類型：RPG+養成　科技需求：PETURM II、32MB



預定推出日 2003年3月



《青蛇之法海恩仇錄》這款遊戲是改編自中國通俗小說"白蛇傳"，與之不同的是遊戲以小青為主角，玩家扮演青蛇在遊戲中行俠，報恩，修行，成長乃至於戀愛和組織家庭，保留了原著的故事架構增加了人性的真實感情，顛覆世人對白蛇傳的古老印象，其實青蛇也有其屬於自己的內心世界……



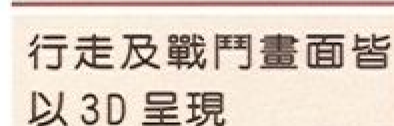


RPG與養成系統的緊密結合

《青蛇之法海恩仇錄》是一部結合RPG與養成的電腦遊戲，遊戲中擁有完整的RPG戰鬥升級系統，與多線式冒險劇情，以及多項養成遊戲特有的優質血統特點，而《青蛇》的原畫繼《金瓶梅》、《紅樓夢》之後，再度禮聘知名漫畫家鄧博文親自手繪設定的2D全身人物原畫，及唯美浪漫情境圖80餘張，經過了長達一年半的精雕細琢，這些遊戲中的原畫張張精緻華美，更勝昨日之佳作。因為其RPG加養成的遊戲設定，造就多線多結局的遊戲架構，玩家除了有既定任務需執行，還要練就十八般武藝，諸如：







行走及戰鬥畫面皆以3D呈現

仙術	影響戰鬥攻擊強度，有助於修行靈氣與仙界魔界之戰鬥。
武術	影響戰鬥攻擊強度，助於採藥、與人類戰鬥、防身。
卦術	卜卦推演趨吉避凶提供事件解謎之參考。
金術	經營藥材期貨，低進高出，財務危機時可用五鬼搬運法。
醫術	煉成丹藥可服用增加體力、內力，可以救人，亦可害人，若煉製失敗則藥材盡毀。
媚術	助於迷惑男人採陽補陰之術，影響事件觸發與結局。



多重結局…我把法海變成了蟾蜍！

隨著玩家的經營，會有十多種不同的結局事件，最後小青情歸何處？是主人白素真的最愛－許仙，還是風度翩翩的顧公子，亦或是已遁入空門的法海……除了戀情結局之外，小青也會因為其養成數值，而有不同的結局呈現，上進的小青有朝一日會成為神醫、仙女、經營之神、或國師；而墮落的青蛇則會變成魔女、小蛇、甚至妓女……白娘娘依舊賢淑而溫柔，卻逃不出宿世的因果輪迴，只有小青打敗法海免除白素真鎮於雷峰塔下之苦，但法海自從開光點化後法力無邊六親不認，昔日的情誼早就被前世的奪珠之恨給蒙蔽，法海會念及舊情嗎？小青的最愛是法海嗎？還是勇敢的將法海打出原形（蟾蜍精），這種顛覆人生的命運，一切就端看玩家遊玩過程中的選擇了！



小青可能成為顧連的妻子



也可能成為國師大將軍



遊戲中的五大系統

製裝系統

小青除了向桃花仙子學習媚術外，亦可藉由平時蒐集的材料，來委由繡坊製成各式服裝來增加魅力指數，除了 2D 的大型人物會改變造型外，連走路的 NPC 也跟著換裝哦！玩家一定要多訂做幾套放在裝配欄裡，每天可依本姑娘的心情決定穿哪一套招搖過街，當然一天換它個三、四套出來走秀也挺過癮的。

由於繡坊每隔一段時間就會推出全新訂做的服裝款式，如果玩家不能即時收集到當季新款的服裝材料，一但換季就無法再訂做上一期的服裝嘍！如果想要收集齊全十套服裝，那麼玩家可要用心去觸發任務，還有平日打獵採藥所得的物品也不能全往煉丹爐丟，否則沒了庫存材料，等到需要的時候，可不是每樣材料都是用錢買得到呦。



繡坊中將有有當季服裝材料可供購買



當更換衣服，畫面上的小青造型也會隨之更動

拜拜系統



玩家去廟裡拜拜用不同的供品會得不同的靈氣成長，若遇神明生日更會有意想不到的加值。

多拜拜將會有許多收穫的

期貨系統

經營藥材買賣，逢低買進、逢高賣出，期貨系統將會滿足想玩股票又沒有閒錢的玩家！



這可是每個養成遊戲必備的好玩系統^^

煉藥系統



玩家平時收集到的藥材可到煉丹房找許仙煉製丹藥，來補充各種參數，當然煉藥成敗與否就全看運氣了

玩家可以用《青蛇》的卜卦系統來進行占卜

卜卦系統

小青可藉由卜卦提昇靈氣參數，卜卦系統從擲古錢幣→卜卦→解卦，可都是考據青城山傳統道家古傳的一個完整的易經卜卦，可提供感情無從寄託、前途茫茫、愛算命的玩家算算自己的運勢！超準！

「一陰一陽之謂道」易經只運用陰陽符號的排列組合與簡潔的卦辭爻辭就變化萬千。玩家無須學古人花大半輩子的時間循序漸進、絞盡腦汁、抽絲剝繭、逐步推理、研讀易經，只要開啓《青蛇》遊戲進入小青閨房，選擇卜卦課程，就會開啓易經卜卦的遊戲介面，玩家屏氣凝神，深吸一口氣入丹田，報上大名八字默念所問之事請求給于明確啓示，操作游標自右上角（三個通寶銅錢排列圖）連續按六下，每按一次代表擲一次銅錢，前三次顯示外卦（遊戲介面上方橫列），後三次顯示內卦（遊戲介面右方直列），安卦由下而上，讀卦由上而下，乾、兌、離、震、巽、坎、艮、坤，不懂易經六十四卦也沒關係，左邊就會將卦象推算顯示出來，解卦這種尷尬的事不用玩家結結巴巴的去問廟公啦！只要在介面下方捲頁中選出你卜卦的類別對號入座就 ok 啦！當然扮演小青的玩家必須要時常研讀易經課程到一定參數，才能夠進行卜卦呦。卜卦的類別共有：運勢、事業、財運、健康、感情、考試、尋人、氣候、旅遊、官司等十大類別，最好在默念所問之事請求給于明確啓示時就表明類別，以免穿鑿附會自誤前途咩！



遊戲中的卜卦課程可以說是一個獨立的算命程式，可是遊戲企劃親自遠赴中國四川青城山向草堂裡蓄長鬚紮髮髻的老道士學來的，尊古法考據青城山傳統道家古傳的一個完整的易經卜卦，古云『心誠則靈』雖然是遊戲中只要一心不亂，易經六十四卦涵蓋世間一切現象，歷史的承傳、演義亦不離其間，易經六十四卦，每一卦之象及爻辭，如同數學方程式，每卦與上下卦，猶如齒輪與齒輪，彼此緊緊密合，但此卦又與他卦再密合，而產生錯綜複雜其中變化萬千之關係。可藉易經的智慧，經由占卜預知未來，隨時可以一解心中疑惑因而得以找出解決事情的方法，達到趨吉避凶的目的。

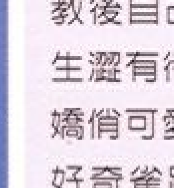
《青蛇》人物設定



小青

年方十六歲，牡羊座，身高165公分，體重43公斤，肌膚微豐紅潤。

原為錢塘江口修行七百餘年之青蛇精，經白素真收伏調教後自己能夠幻化人形，但法術略嫌生澀有待加強修行。正處於花樣年華故嬌俏可愛，初化人形故不解人情世故、好奇雀躍、眼神古靈精怪：因此時而率真憨嬌、時而叛逆潑撒，法術生澀卻直爽妄為，遊戲人間。而最後小青是正？是邪？情竇初開情歸何處？就端看玩家你如何培養與選擇了！



正處花樣年華的小青

白素真

年方二十二歲，巨蟹座，身高175公分，體重48公斤，體態婀娜有致。

原為峨嵋山得日月知精華，蒙山川之靈氣修行數千年的白蛇精：經西池極樂金慈聖母點化，從返紅塵了結與許仙的宿世姻緣，即可名列仙班。靈媚脫俗、端莊優雅，自居高官貴爵之女故排場盛大華麗、三寸金蓮輕移、喜著白紗緞配飾極為尊貴，效仿凡間封建社會賢德貴婦。能推陰陽未來、道行湛深變幻自如、施法用術極為保守慈悲；一心維護許仙慈愛有加。與小青主僕相稱，如姐、如母又如師。

張瑛

年約四十歲，身高170公分，體重56公斤。

茅山派道師，能呼風喚雨頗具神通。相貌濃眉暴目，闊口大鼻，高顴闊額，兩耳招風，金髮紅鬚，頭戴如意金冠，身穿天青色崁金八卦道袍，腳踏棕鞋白襪，七星旗、寶劍、令牌為其基本裝配。



許仙

年約二十一歲，雙魚座，身高185公分，體重52公斤，身材高瘦文弱、面白俊俏。

字漢文，祖籍浙江錢塘縣人，父母原經營藥材行，不幸於許仙年幼時相繼病故，由姊姊、姊夫扶養成人：在藥舖習醫。因為內向羞澀以及成長背景的關係，造成對白素真無可救藥的依賴與依戀。個性優柔寡斷耳根子輕，多情卻不堅定。



顧連



年約十七歲，天秤座，身高180公分，體重54公斤，容貌俊秀氣宇軒昂。

字錦雲，祖籍蘇州崑山縣人，父親官居工部尚書在朝伴駕，母親潘氏誥授一品夫人：為家中獨子，尚未連姻。深具官宦公子氣度，才文出衆落落大方，一介書生風流雅致，遊戲中將有緣與小青認識，會不會與小青共結連理，就看玩家如何選擇了。



法海

年方十八歲，魔羯座，身高185，體重70公斤，體型高大魁梧、壯碩結實。光頭大耳，罩門烙有六顆戒疤，身著橘紅色佛門僧袍，手臂側露，128顆菩提子佛珠鍊時而掛於胸前、時而握唸於右掌。相貌莊嚴不怒而威十足大丈夫像，道行與武功皆深厚。

即受掌門住持剃度受戒後的小豆子，賜法號為法海。經掌門住持親自灌頂授業再加上自我精進修練，日漸悟得自身累世因果，發覺其於數千年前原是峨嵋山上一癩蛤蟆精，常幻化成打坐老僧乘光潔月夜鍛鍊功夫吞吐心靈結成的內丹——霹靂渾圓珠，竟為白素貞吞奪，使其頓失六百年道果大損元氣，再加倍苦修累世後才脫去凡胎成佛正果：受如來之命投胎來到紅塵人事宣揚佛法，累世宿仇加上今生使命，法海勢必收服白素貞來一了恩仇。



桃花仙子

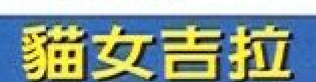
本是株百年桃花樹精，自唐朝末年吳越國戚孫承佑在此安宅造園，時有文人雅士遊園吟詩作曲為樂，因而深受點化，化身人形一心嚮往風花雪夜之情愫，直到北宋慶曆年間，詩人蘇子美收購此園，臨水築成滄浪亭，經年在此吟詩作賦，更是令桃花仙子好不痴醉逍遙於此亭間。擅長採陽補陰之媚術，柔情似水、嬌媚動人。常常坐在桃花樹枝頭，飲朝露晨月修練法術。



小豆子

年方十七歲，魔羯座，身高175公分，體重58公斤，體型精瘦結實、肌肉發達，有著陽光般的金黃棕膚色，大眼方臉，身著多口袋背心、綁腿褲功夫裝，露出結實的臂膀，常背負著竹簍上山採藥。

小豆子為父母不詳的孤兒，自年幼逢金山寺掃地僧收留，長年居於金山寺柴房，過著種菜、採藥的生活，是金山寺中少數未經剃度受戒的習武小藥童，當然也無法力修為可言。因為終年採藥、砍材、種菜練就一身敏捷好體力，頗有習武練家子的架勢，在衆師兄心目中是個頑皮靈精的小鬼頭，由於不受戒律束縛常為師兄們解圍頂過，衆人前自我解嘲耍寶故人緣頗佳。深感小青與自己身世同樣無依之藥童，且一弱質少女隻身於荒野採藥，故心生憐愛暗中保護，然而小青並非常人，對小豆子的一片好意頗不以為然，所以常與他拌嘴鬥氣，而小豆子多一笑置之，可說是一對歡喜冤家。



貓女吉拉

江南紅牌藝妓，擅長歌舞琴樂，其氣質尊貴冶艷，眼神如貓一般神秘時而慵懶嫵媚時而犀利野暴，令男人醉如羔羊。因為其具有胡人皇室血統，而膚色雪白，身材極為豐滿性感，具野性美。貓女吉拉的真實身份為吐番國公主，隱身醉月樓自然是別有目的。



魔獸爭霸 3 之寒冰霸權

Warcraft 3:The Frozen Throne

研究製造所：Blizzard　販賣流通所：松崗
遊戲類型：即時戰略　科技需求：未定

預定推出日
2003年
夏季

《魔獸爭霸 3》自2002年7月推出以來即風靡全球，自2003年1月為止，已在全世界賣了二百萬套，成為遊戲史上銷售量攀爬速度最快的遊戲之一。輝煌的成績讓它在推出前所飽受的挫折，包括遊戲計劃一再延宕和遊戲類型更迭等陰霾，從玩家的記憶中一掃而空。現在玩家心裡想的只是新追加資料片何時上市，就此Blizzard在1月時宣佈《魔獸爭霸 3》的第一個任務片－《魔獸爭霸 3之寒冰霸權》(Warcraft 3：The Frozen Throne，暫譯) 暫定於2003年夏季和玩家見面。

未完故事之劇情延續

據了解，這套任務片將提供玩家更開闊的魔獸爭霸史詩戰役。母片《魔獸爭霸3之亂世王朝》是一套結合幻想劇情、啓發性過場動畫及平衡的遊戲元素之偉大作品；然而，儘管遊戲成就非凡，仍有留下一個等待續作解決的劇情。針對此點，設計團隊計劃在單人遊戲中，讓玩家重返飽受戰爭蹂躪的艾茲諾斯 (Azeroth) 世界。遊戲的故事源起於在阿奇蒙德 (Archimode) 及灼炎軍團 (Burning Legion) 於蒙特海牙 (Mount Hyjal) 戰役中被擊敗後的數個月，原以為和平即將降臨，不幸地，一股新的威脅卻再度悄悄升起。根據任務片資深設計師及團隊領導人 Rob Rardo 的說法，禍首是再度策劃為害世界的邪惡的巫妖 (Lich) 之王－Zer'zhul。



半獸人正在侵略人類陣地。



▲新增許多幻想力十足的建築物及單位。

增加新英雄與新單位

這套任務片的最大特色是每支種族都增加一位新的英雄，而且各具強大的全新魔法。另外，遊戲也增加了很多新單位，每種單位都配備新能力及法術，讓玩家有機會在戰役中開創各種形式的戰術及戰略攻勢。此外，遊戲還提供玩者開設商店 (Player-buildshops)。由於各種族擁有新的獨特裝備和物品，因此每支種族的能力也大為提升。另外，遊戲裡也有出現了中立的英雄，所有的玩家可都可以招募他們。被招募的英雄由於具備新的法術與能力，所以對玩家的軍力有補充及增強效果。最後，遊戲還加入了更多的多人共玩選項和多張新地圖。由於《魔獸爭霸3》是一套有關英雄的遊戲，因此增加新英雄感覺就好像一場自然的革命一樣，同時也是新任務片裡必須做的事。那麼新英雄如何整合進單人遊戲戰役中呢？目前Blizzard並不願做進一步的說明，我們只知其表現方面會和《亂世王朝》差不多。《寒冰霸權》將以新英雄的行動為遊戲的中心，同時隨著遊戲的進行，玩家將知道使用那些英雄會造成何種的遊戲效果。至於在《魔獸爭霸3》裡有那些是來自既存或新種族的英雄呢？根據目前得到的消息顯示，新的人類、半獸人、夜精靈、和不死族的英雄均來自於各種族組成的聯盟，例如新的人類英雄是嗜血奇術師 (Blood Mage)，他是一個嗜血妖精 (Blood Elves) 施法者。嗜血妖精昔日也叫做高等妖精 (High Elves)，他成為人類的聯盟已經有很久的歷史了，所以自然而然地設計師讓他擁有應得的地位，並且為他創造了一位英雄。至於特殊能力方面，角色們是各有所長，以嗜血奇術師為例，他是一位擁有強大法力的施法者，然而他不是被設計來取代人類的大法師 (Archmage)，而是設計來補充該英雄之能力。







世界編輯器功能更強

玩家在遊戲中將拜訪許多新的地點，如：湮沒廢墟（Sunken Ruins），它是一個蒼翠繁茂的雨林場景，此一島嶼的地圖佈滿了許多水池、河流與廣大無邊的海岸線。在《魔獸爭霸3》中可看到的傳統樹木，在新任務片中已被棕櫚樹和像馬雅地區的廢墟所取代，另外，設計師們正進行世界編輯器的升級工作，其中一個主要特色是客製化戰役（Custom Campaign），這項特色允許地圖設計者可以將地圖排在一起，使其相互影響，也就是說，地圖設計者現在可以創造一系列的關聯性任務，而且在這些任務中，沒有在某張地圖上的玩家可以不被記得（remembered），並且可被帶到另一張地圖去。進一步地說，某位戰役設計者可以創造事件觸發（triggers），它可以要求某位玩家回到先前某張地圖，並且在可以在所處的地圖上繼續玩遊戲時，利用新找到的任務物品，履行新任務中的某項目標。此外，地圖的設計者也可創造過場動畫和配音，使其戰役的轉換可如行雲流水般地進行。據了解，和往例一樣，Blizzard 在遊戲推出前也會公開徵求玩家對 Blizzard 進行 Beta 版測試，並且訂於2003年2月起在網路上展開徵求活動，有興趣的玩家可留意本刊的相關報導，或者逕自 Blizzard 的官方網站 www.blizzard.com，隨時留意相關消息！



世界編輯器將進行升級







魔獸爭霸 3 之寒冰霸權之 F.A.Q.

Q 請問決定了《魔獸爭霸 3 之寒冰霸權》的售價了嗎？

A 目前暫定售價為 35 元美金

Q《魔獸爭霸3之寒冰霸權》將也會有像《魔獸爭霸3》的排名系統（Ladder）嗎？

A 目前我們還在討論其排名系統內部設定，等到有最後定案時，會公佈出來的。

Q 請問我在安裝《寒冰霸權》後，我遊玩時還需要原本《魔獸爭霸3》的光碟嗎？

A 我們決定在安裝好《寒冰霸權》後，只需用《寒冰霸權》的光碟即可遊玩，不需利用到原本光碟，但如玩家又需要遊玩原本《魔獸爭霸 3》的戰役模式（campaigns），那就必須放入原本《魔獸爭霸 3》的光碟才能遊玩。

Q《魔獸爭霸 3 之寒冰霸權》有自己的 CD Key 嗎？

A 有的

Q 對於現有的單位，製作小組有計劃幫他們加上新的聲音嗎？

A 遊戲將會有許多新單位，我們也正為這些新單位設計一些前所未有而且好玩的聲音，目前暫時沒有計劃幫原本單位的聲音作修改。

Q 將會有更多的中立生物（creeps and critters）嗎？



A《寒冰霸權》將會有很多新的 creeps 及 critters 出現

Q《寒冰霸權》將會進行 Beta 測試嗎？

A 有的，我們將決定於 2003 年 2 月進行5000人的Beta測試。（備註：如順利索取到 Beta 遊戲光碟，將會有後續的報導）

Q《寒冰霸權》將會支援網上的工會（clans）系統嗎？

A 我們正在全力調整這個工會系統的細節，到時將會允許玩家成立工會讓人加入，而工會也會有其專屬的聊天室（channels）及工會排名。

Q 請問官方將會舉行正式比賽嗎？

A 我們很有興趣為《魔獸爭霸 3》舉行官方正式比賽，不過細節都還在討論，請留意官網或 Battle.net 公佈的最新相關消息。



寒冰霸權　新增英雄單位簡介



新增的Blood Mage設定畫像

人類同盟軍

自從《魔獸爭霸 3》的事件發生後，妖精再度成為聯盟的一員。然而，他們現在卻面臨了邪惡的陰謀。許多清心寡慾的高等妖精是逃自失落的古代故土 QueThalas，懷著仇恨與失望的他們，迷戀其魔法本性的黑暗面，並且稱自己為嗜血妖精。這些冷酷無情的逃難者，願意以任何代價來擴充其仍保有的魔力，即使它意為著必須諂媚討好灼炎軍團的邪惡力量！雖然嗜血妖精仍然對聯盟效忠，但他的狂熱將不僅引導他步入法力的最頂峰，而且也會使他邁進瘋狂的淵藪，其英雄





▲嗜血奇術師擁有強力的攻擊法術。

－嗜血奇術師是速度中等的角色。嗜血奇術師是惡魔法力的極致代表，擅長施展火攻（fire）和摧毀（destruction）法術，其主要技能有三，首先是火柱攻擊（Flame Strike），它能以密集地火柱攻擊目標地區，可對目標內的任何人造成傷害，其傷害是屬於放射狀的，因此在中間地區的目標受到的傷害最嚴重，這種致命性的法術可和暴風雪（Blizzard）搭配使用，能對抗施法者和其它低 HP 的單位；其次是驅逐術（Banish），



它是一種基本上可以將目標單位變成鬼魂（ghost），是一種能有效地將對手從遊戲中除掉的法術，除非重現它或保護它，否則牠將短暫地從遊戲中消失；再者是魔法烈炎（Mana Flare）：可利用魔法對目標區內的單位造成傷害；最後介紹其終極法術－黯火術（Mark of Fire）：可以將友好的單位變成火惡魔（Fire Demon）180 秒。

人類同盟軍的新單位首先介紹的是嗜血妖精魔法反制者（Blood Elf SpellBreaker），牠是一種快速的地面攻擊單位，擁有該單位的先決條件是必須建造秘法聖堂（Arcane Sanctum）。魔法反制者是新妖精力量的精英部隊，他們專研禁制魔法（forbidden magic）的深層，是林精（Dryad）的人類版，擅於對抗任何施法者。事實上，他的敵人可能發現自己的施法者對他們而言是麻煩多於幫助。魔法反制者的特殊能力是盜術（Spell Theft），是在秘法聖堂裡研究所得。其次是龍鷹（dragon Hawks），牠是地面和空中的快速攻擊部隊。玩家可在多人共玩中建造龍鷹，牠是聯盟中一種輕型的交戰單位，快速且靈活，同時牠們擁有的戰爭迷霧（fog）能力，允許他們能把敵人的眺望台（towers）功能喪失掉，並能快速地殺死敵軍的步兵單位。如前所述，其主要的特殊能力是戰爭迷霧，它也是在秘法聖堂中研得，其功用跟星海爭霸裡的干擾網（Disruption Web）很像，讓所有在迷霧裡的地面部隊無法進行攻擊。

不　死　族



不死族的新英雄是古墓王（Crypt Lord），牠可進行空中與地面攻擊，是一種速度極快的英雄，他是古墓巨蛛（Crypt Fiends）的英雄，很像配備戰鬥護甲後的古墓巨蛛。古墓王的特殊能力有三，首先是貫穿術（Impale），受攻擊的單位會受損，其次是喚蟲術（Summon Scarabs），他可以召喚兩隻腐屍聖甲蟲（Carrion Scarabs）來當隨扈，他們都是交戰型的戰士。最後一種法術是蝗蟲潮（Locust Swarm），施法後受攻擊的單位會被一大群蝗蟲包圍而持續受傷；然而，在目標周圍的單位也會受傷。古墓王的最高級法術是聖王盾（Thorn Shield）。他深居於地底，當鑽入居住時，敵人即看不見他，除非當時他有進行攻擊行動，這種特色有點像影狼（Shadow Wolves）。

新增的Crypt Lord設定畫像



◀ Crypt Lord在遊戲中的姿態



當他以潛地形式（burrowed form）出現時，可投擲長矛攻擊敵人；此外，防護能力和攻擊力也會大為提昇，這是一種最高的形體轉變，很像矮人王的 Avatar 和惡魔獵人的 Metamorphisis。新的單位是腐屍聖甲蟲，是短兵交戰的單位，可被古墓王召喚。

半獸人王族

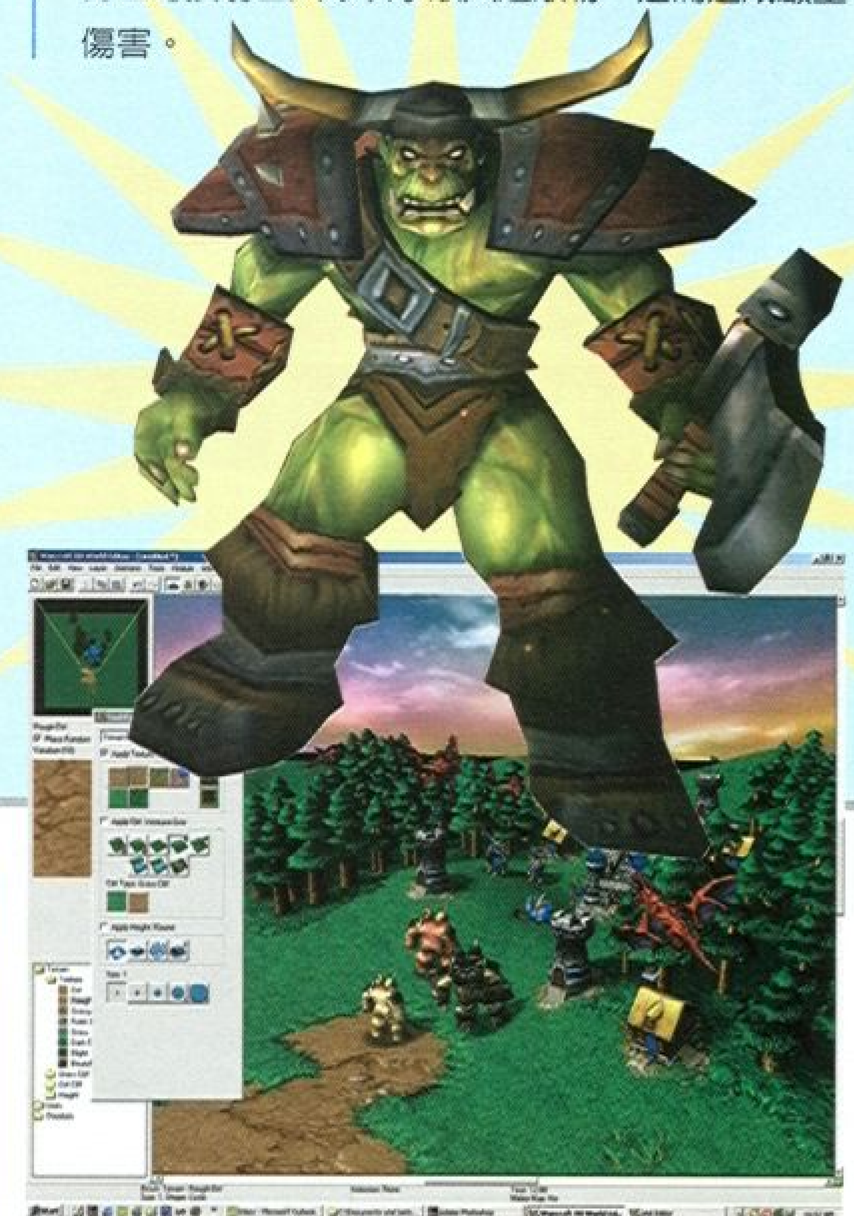

影獵者復活了，成為半獸人的生力軍，該畫面為施展治療波的實景。

半獸人王族（The Horde）的新單位的將食人妖（Troll）的特色發揮得淋漓盡致。其新增的英雄是食人妖影獵者(Troll Shadow Hunter）。食人妖影獵者是位靈敏力（Agility）高的英雄，牠是快速的地面與空中攻擊部隊。值得一提的是，影獵者最初曾是《魔獸爭霸 3》開發期間所設計的一位英雄，但在過程中被捨棄。在這套任務片中，他回來了！為半獸人王族增添了新生力軍。影獵者的特殊能力有四種。首先是治療波（Healing Wave），它是鏈光術（Chain Lightning）的敵對法術，但其治療效果是鏈光術所造成傷害的兩倍，其施放方式也雷同Chain Lightning；其次是魔咒(hex)，它可將目標敵人變成不受管束的生物一段時期；最後一種能力是先靈守護術(Ancestral Guardian)，它可以噴出火蛇的形式進行靜態防護。



當法術的等級增加時，蛇的殺傷力與HP會隨著增加；最後一種也是最高級的法術是金剛不壞(Globe of Invulnerability)，在施展這種法術後，所有在影獵者身旁的單位都變成有如金剛不壞之身，而且不會被攻擊，就像聖武士的聖光盾（Devine Shield）一樣。當施法生效時，影獵者不可移動或攻擊。雖然乍看之下很強大，其實則不然。因為大多數的玩家無論如何都會立刻以這位英雄為攻擊目標，然而，當他面對交戰型的單位或者在封閉的空間決鬥時，便可証明其致命的力量。在這種場合下，敵軍是無法靠近影獵者的。

目前已知半獸人王族的新單位是食人妖蝙蝠騎士（Troll Batrider），建造此單位的條件是基地內須具備馴獸場（Beastiary）。食人妖蝙蝠騎士是一種空中單位，速度極快。牠可提供半獸人極需的空中單位，可提供空對空攻擊支援。蝙蝠騎士的特殊能力目前已知有兩種，首先是焰尾（Flaming Tail）。當蝙蝠騎士升級為巨人蝙蝠（Giant Bat）時，其尾部可發射爆破性火焰。另外，蝙蝠騎士本身也可投射出火球攻擊敵人建敵物，進而造成嚴重傷害。

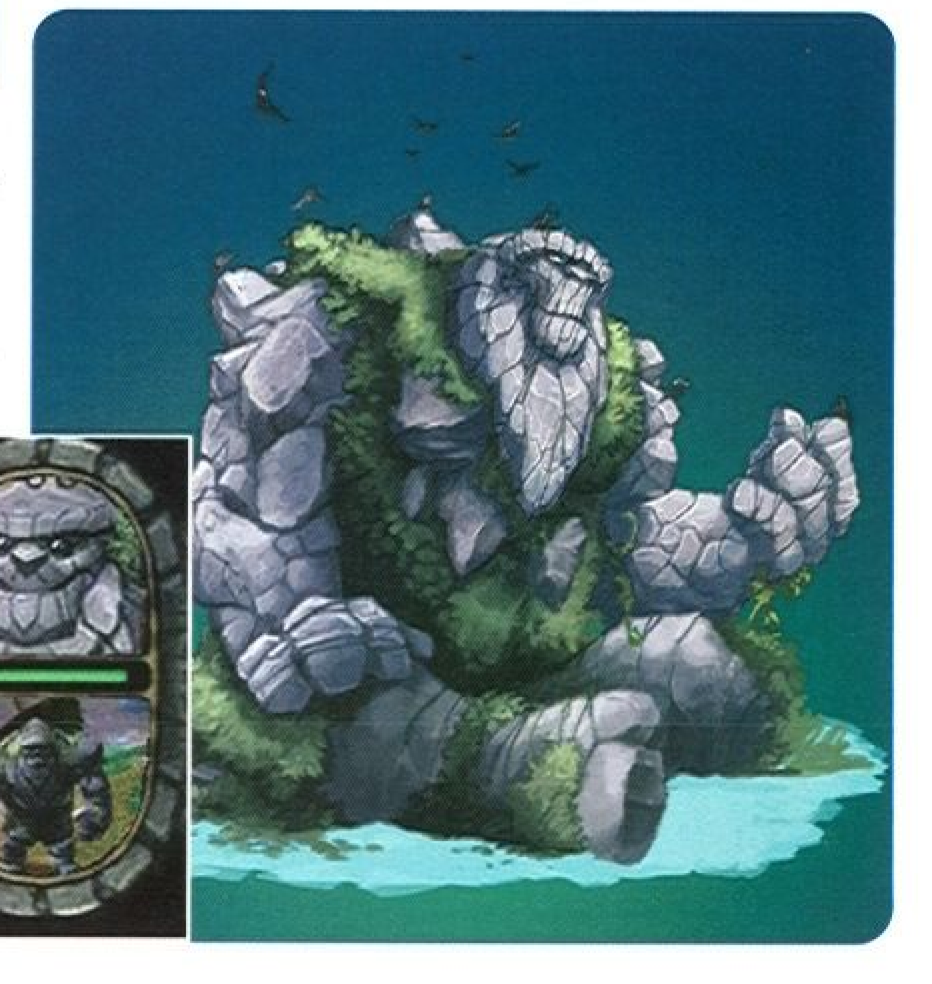


夜精靈


▲ 高山巨獸是夜精靈的新單位。

夜精靈的新英雄是夜精靈長老（Night Elf Warden）。據了解，夜精靈長老是刺客英雄（Assassin Hero）的復活版本，因為他在《魔獸爭霸 3》開發期間被捨棄掉。他擅長速度與偽裝，其特殊能力有二：首先是瞬間移動（Blink），可將施法者傳送至地圖上的任何位置。瞬間移動是施法者與英雄刺客的優異法術；其次是飛刀術（Fan of Knives），可自各方位投射出飛刀，進而傷害身旁的所有單位。夜精靈長老的被動（passive）能力是夜隱術（Shadow Meld），可讓他在夜間隱藏。另外，夜精靈長老可習得的最高層法術是神靈復仇（Spirit of Vengeance），由於他在死亡時，精神並不會安詳地離開，相反地，會對敵人進行獵殺。

另外，所新增的夜精靈長老單位－高山巨獸（Mountain Giant），是一種行動緩慢的單位，愛和平的高山巨獸守護者。在遊戲中的Khalimodor的島嶼森林裡，高山巨獸在有外族入侵的情況下，行動會變得較為靈敏。針對其缺點，高山巨獸以其人肉盾牌的優勢，加入了夜精靈部隊，以彌補其速度及長程攻擊能力而造成的防禦不足。高山巨獸的特殊能力是嘲辱術（Taunt），當牠施展這項法術時，必須站著不動，而且不能做其它事，至於高山巨獸的被動技能是石膚術（Stoneskin），它可減少穿刺性攻擊（pierce）的殺傷力。



Command & Conquer：Generals

終極總動員之將軍

研究製造所：EA　販賣流通所：美商藝電

遊戲類型：3D及時戰略　科技需求：Intel Penium Ⅳ、256MB RAM

預定推出日 2003年2月

EA即將推出的最新《終極動員令》系列遊戲－《將軍》(Command & Conquer：Generals，暫譯)是一套不僅呈現最新而且近似未來的遊戲，其劇情甚至是以今日報端常見的國際衝突杜撰而成。隨著21世紀的來臨，超強也不再是天下無敵，在世界舞台上有三大主要角色分別是美國、中國以及全球解放軍(Global Liberation Army)，也就是聞名的政治性的恐怖組織。由全球解放軍所發展的生物恐怖(bio-terror)藥劑有殺害全球數億人生命的可能性。三方都渴望將其所奉行的真理與穩定帶給全世界，並且都準備好以自己的方式戰鬥，以為自己的理想之境而戰。由於中國設法要將全球解放組織驅離邊境，同時美國加速在半個世界進行政治行動，而全球解放組織這個有史以來最具效率且狡滑的恐怖組織，也盡全力鞏固自己，以在其所預測的新千禧年最後衝突中能立於不敗之地。這是一個將決定未來歷史的衝突即將展開……

提供超過 五十種不同單位

在遊戲中，你可以使用現代和近似未來的武器，來發洩你對強權的憤怒，並利用令人震懾的空對空武器發動都市戰鬥，享受比以往系列遊戲更多途徑的即時戰爭。在遊戲中，玩家可以指揮三種不同意識形態軍隊的其中一種，他們分別是美軍、中國軍隊及全球解放軍；遊戲提供全新的單位，例如：曙光轟炸機(Aurora Bombers)、火龍坦克(dragon Tanks)、狂暴暴民(Angry Mobs)、技術高超的駭客、以及超過五十種不同的單位等；另外，三個不同陣營還有獨特的滅毀滅性超級武器，例如：美國的離子砲(Particle Cannon)、中國的核彈(Nuclear Missile)、或者是全球解放軍的生化死雨風暴(Scud Storm)等，都是各具特色的武器。設計師對單位和建築物做了進一步的修正，讓玩家有能力升級戰鬥部隊，並讓它們有獨特的武器和能力，進而提升了戰略的深度。例如美國有可提供F22戰機、極光攻擊轟炸機、隱匿式戰機、及直升機起降的機場(Air Field)；中國方面則有思想強化中心(Propaganda Center)，它是中國各種行動的中心，可鼓舞軍隊士氣；至於全球解放軍則有黑市(Black Market)，它允許該組織可購買秘密或難以取得的技術。


新3D引擎讓大壩崩塌的畫面搬上遊戲

操縱各國家 各具特色的先進武器


▲ 全部建築物被攻擊後化為灰燼



美國部分

在遊戲中，從全球解放組織生物恐怖行動中甦醒的美國，迅速地將其武力投入戰場，以其鋼鐵意志展開行動。這是美軍這二十多年來首度捲入海外的實質戰爭衝突裡，準備以致命的高科技武器為後盾，來打一場勝戰。由於遊戲提供的武器繁不備載，因此本文僅挑選EA最新公佈的武器為玩家介紹。其中，美軍的主要武器包括曙光轟炸機(Aurora Bombers)，它是一種速度最快且具長程飛行能力的戰機；其次是十字軍坦克(Crusade Tank)，它是美軍中最令人恐懼的地面攻擊武力，配備有125mm火砲，移動時可攻擊任何方向的敵軍，同時這輛高度精密的坦克亦攜帶一具鈦金駕駛座，讓駕駛員在十字軍坦克被摧毀時，可以投射逃生；最後是帕拉丁坦克(Paladin)，它是全球最先進科技的坦克原型機，當它從事戰鬥時，可從砲管中發射噴射輔助的砲彈，這些砲彈會利用其噴射載具調整彈道，來精準地擊中目標。



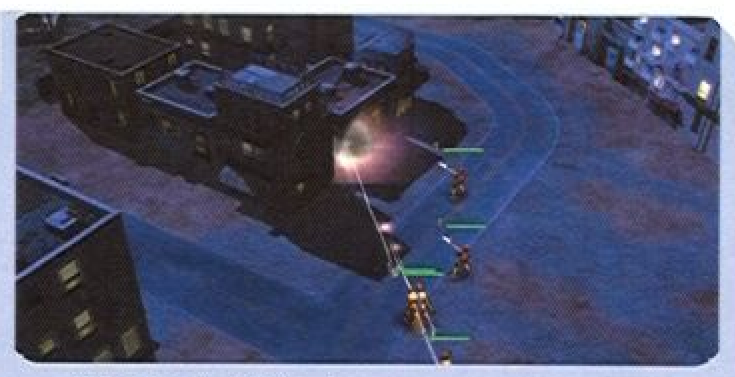


基地遭受核彈攻擊！



中國部分

在中國方面，在新的年輕領導班子上台後，新中國雖然仍由政治局類型的議會系統所統治，但執政精英已將其轉變為政治與經濟的超級強權，然而全球解放組織卻不斷地侵擾邊界。中國的武器首先是戰神坦克(Battlemaster)，它是中國自行設計的全方位坦克，造價便宜而且容易升級，在大多數願意出高價購買的國家裡，都可以看到它；其次是火龍坦克(Dragon Tank)，它是一輛備置火焰投擲器的客製化（customized）裝甲車輛，車上的油槽裡儲存了數千加侖的液態汽油彈，這輛靈敏的坦克適合用來清除步兵，並能將全球解放組織的營地在短短的數分鐘內化為灰燼；再者是補給卡車（Supply Truck），它是中國用來收集資源以補給戰爭所需的工具。



全球解放軍部分



至於全球解放軍方面，雖然他們在技術上還稱不上是一個國家，但也可用國家看待之。它是一個組織緊密且採支部制（cell-based）的政治組織，利用對中國、美國、或北大西洋公約組織的會員國進行經常性的挑釁，來維繫組織的存在。和傳統的政治恐怖團體一樣，全球解放組織以任何可能的方式發動戰爭。它的主要武器包括四管加農砲(Quad Cannon)，它是舊蘇維埃時代的車輛，用來擊射敵人的飛機；由於全球解放軍缺乏空中武力，故部隊中使用許多這類車輛。四管加農砲也許老舊些，但用來解決敵機還是很管用。其次是火箭吉普車（Rocket Buggy)，它是一台配備火箭的地面的車輛。這種輕型裝甲速度快，在短短數秒內可從投擲器中發射長程火箭。最後是毒素車（Toxin Tractor)，它是一輛由全球解放組織所創造的可怕裝置，主要是用來製造地方居民的恐懼。它攜帶威力強大的生物毒素，可用來攻擊目標並進行污染。



▲ 部份建築物正在建造中！



提供多功能的世界建造器！

值得一提的是，由於遊戲配備全新的3D引擎，加上《將軍》提供了多種場景，因此玩家可利用最新的影像卡，將其功能發揮至淋漓盡致，讓玩家可更真實地在高樓林立的都市景觀、荒蕪的沙漠、和冰天雪地的廢墟中戰鬥，體驗各種即時的戰略應用。另外，在遊戲的過程中，玩家可以透過單人或多人共玩遊戲收集“戰鬥勳章”，這些勳章是以征服遊戲裡的戰役，或利用獨特形式的戰略來完成任務中的目標而獲得。所有的勳章將展示在玩家的姓名旁，讓玩家在登入線上多人連線共玩時可以誇耀。在多人連線方面，遊戲設計了簡易上手的多人連線選項，可自動更新排名(Automatic Ranking Update)，容易選擇要扮演的陣營和參與的玩家數目，並提供包括勝利、損失、和排名等有關對手的資料遊戲。另外，遊戲還提供世界建造器（World Builder)，讓玩家可用來建造多人共玩地圖、新任務、編輯單位能力及AI屬性等。此外玩家還可以儲存戰役，並用電子郵件寄給朋友，這項特色將允許玩家可以持續追蹤在遊戲裡誰才是真正的箇中好手。





▲ 感受飛彈齊飛的震撼。



幻想三國誌





▶研究製造所：宇峻科技　▶發行流通所：宇峻科技
▶遊戲類型：角色扮演　▶科技需求：未定

預定推出日
2003年
4月

一向以清新風格稱著的宇峻科技，自從新絕代雙驕三的自創腳本後，開始致力於ＲＰＧ原創的研發路線，幻想三國誌便是頭一款完全跳脫改編風格的作品。採用三國時代的背景架構新設計劇情，將虛擬人物融入歷史之中，《幻想三國誌》這一次又會帶給玩家什麼樣的感動？就請大家拭目以待喔！

不同的三國角度　不同的三國感覺



充滿戰場氣息的軍營。

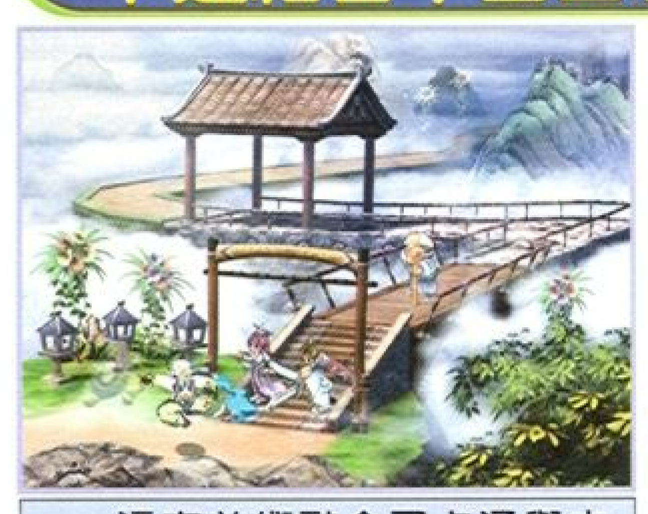
西元二○七年，也就是東漢獻帝建安十二年，盤佔北方強大勢力的曹操與穩若盤石的東吳相抗衡，幻想三國誌的故事便是從這裡開始的。

在傳統的觀念中，以三國為背景的故事充滿了戰場的陽剛氣息，調性偏重於野心家政治鬥爭的戰場描述。製作小組表示，在挑選題材之時，便對三國演義這部充滿魅力的題材有了不同的看法及見解。三國的故事也可以是感情細膩，視野更加鮮明的柔情調性。在硝煙四起的戰亂景之下，才能體驗到更加深刻的兒女之情。幻想三國誌就是在這樣的前提之下，結合了戰爭、歷史、愛情、仙道及武俠的要素，重新詮釋這一段充滿魅力的三國歷史。



遊戲中三國時期的襄陽城一角。

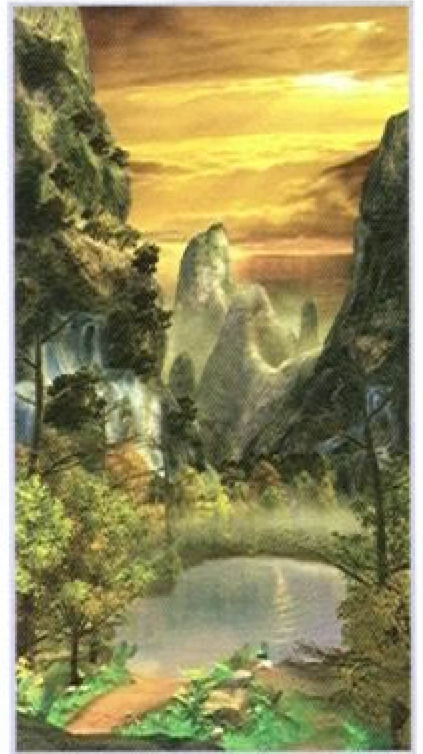
卡通結合中國山水　奇妙鮮明的美術風格



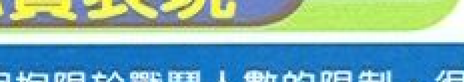
這次美術融合了卡通與中國水墨，所呈現的視覺效果相當的特殊。

在美術風格上，採取了畫風明亮、鮮明的卡通畫風，再結合了中國的山水國畫，而形成一種獨特的視覺效果。另外值得一提的，遊戲中的場景不再是死氣沈沈的靜態圖了。幻想三國誌加入了場景的動態效果，遠處的山煙裊裊、樹葉迎風搖曳、林間的陽光灑滿一地…等，都忠實的以『全動態』表現出來。

在地圖人物的表現上，回到了２Ｄ的卡通手繪感覺，但仍保有原來３Ｄ的細膩質感，髮絲飄動，手指輕拂…等的細膩動作都能一清二楚。



在高山中鮮為人知的神祕湖泊，如詩如畫的場景風格。



著名戰役的忠實表現

在一般的ＲＰＧ遊戲中，因拘限於戰鬥人數的限制，很難表現出千軍萬馬的感覺，這一點，《幻想三國誌》中成功的做到了。幻想三國誌的敵人出現人數，可達２５人，在戰場的戰鬥中，甚至可突破這項限制，想在單機ＲＰＧ中體驗百人戰，再也不是不可能的事了。

另外值得一提的，戰鬥中引入了相當程度的計策運用系統，你可以在戰鬥前做好埋伏，待適當時機後引動，而在戰鬥中一瞬間扭轉局勢。例如在赤壁之戰一役中，玩家苦心所策劃的連環船一計，如用火攻必能收得奇襲之效，然而卻少了東風，如勉強引動埋伏，必將回火反燒我軍，造成損傷。而當另一方的孔明祭起東風時，你將可親眼體會到戰鬥流勢的逆轉。



全動態的場景技術，可以見到流動的水，林間的陽光及落葉。

多樣化的豐富遊戲系統

超多人的戰鬥場面（開發中）。

除了之前提到的戰鬥策略應用系統，『晶魄系統』、『戰場互動機制』、『繭印系統』也是遊戲中重頭戲，豐富的遊戲內涵，可是宇峻科技所堅持的遊戲風格。還不過癮的玩家別心急，我們將會陸續為你做更詳盡的追蹤報導。


戰鬥的特效好像也很有看頭（開發中）。

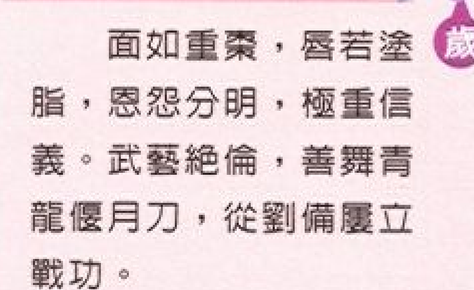
人物初曝光........

姬軒：字伯雅 17歲

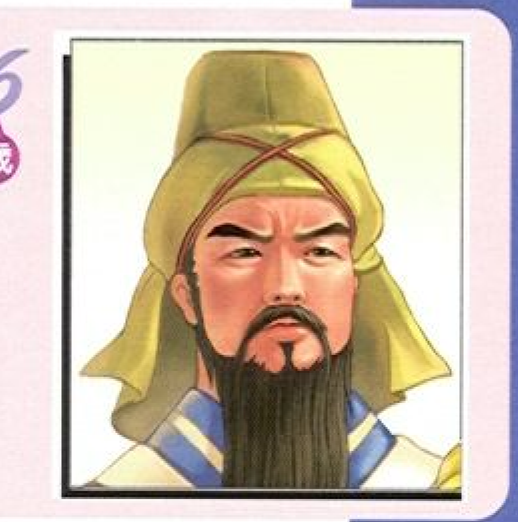


個性溫良聰穎，能文能武。好學不倦的他，只要拿起書就可以輕易磨掉一個下午，對於戰亂的世代，始終抱著一份躍躍欲試的心情。但是在大事上尚能侃侃而談的他，對於女孩細膩的心思卻無法瞭解，曖昧的態度常讓周遭的女孩又愛又恨。

關羽：字雲長 46歲



面如重棗，唇若塗脂，恩怨分明，極重信義。武藝絕倫，善舞青龍偃月刀，從劉備屢立戰功。



姬霜：字伶芳 18歲



姬軒無血緣關係的姊姊。愛恨強烈，自負偏激。自與父母分離之後，便將照顧姬軒的重擔放在身上，也因此對姬軒產生過度保護的現象。除了姬軒，姬霜對其他人事物顯得冷漠而毫不關心。

張飛：字翼德 41歲



雙眼大如銅鈴，聲如震雷，勢如奔馬。性烈如火，義重如山。使一手丈八蛇矛，驍勇善戰，從劉備屢立戰功。



貂芷：字芸真 16歲



貂蟬與呂布的女兒，本與其母隱居隆中，後因敗給主角被迫履行婚約而與其同行。個性好強任性、自負直率，對於迭起不休的戰爭感到厭煩，並對劉備與曹操害死其父很不諒解，欲除之而後快。

劉備：字玄德 47歲



身長八尺，兩耳垂肩。知人善任，寬和寡言。好結交天下豪傑，與張飛、關羽在桃園結義。



糜香 16歲



因戰亂而自小成為孤兒的糜香，被孔明收養而成其貼身婢女。個性溫柔如水，聰慧而善解人意，但在生人面前常常會羞澀得不知所措。極沒自信的她，卻有著與生俱來的特殊能力，對於姬軒，除了敬服順從之外，還有著另一份濃郁深厚的感情。

司馬懿：字仲達 30歲





權謀機詐、智巧善辯，為達目的不擇手段。在三國宏亂潮流中，為求己身晉升之路，而遊走於各大勢力間的野心家。



怪獸總動員

研究製造所：昱泉國際　發行流通所：昱泉國際
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：PII-233、128MB RAM





預定推出日
已公開測試中

各位玩家朋友，自從開始報導剛剛開放測試的《怪獸總動員》遊戲之後，你是不是有上去測試一下呢？這一次，我要帶大家一起來看看在多米大陸上面的玩家朋友們真實的生活，以及天下第一村－多米村及其週邊冒險的場所喔！

天下第一村：多米村

相信玩家朋友們都已經聽說過這個大名如雷貫耳的小村莊，沒錯，他就是怪獸總動員中最重要的村莊，多米村。這個村子裡面有所有職業的公會，所有的玩家都必須前往自己心儀的公會進行就職考試，並且通過其所指派的任務才可以就職。多米村因為太大，所以分為三個部份：多米村西、多米村南、多米村北。鄰接著多米村外面的部份，就是兩個冒險平原－南冒險平原以及西冒險平原。

在怪獸這款遊戲中的玩家不是一開始就挑好職業的，他們只是簡單的進入到這個世界來，然後挑選一個自己喜歡的人做主角，經過回答一些問題之後，就可以領到寵物。拿到寵物的人，在經過跟一隻火龍的戰鬥之後，他們就被傳送進入多米村。這時候，你需要做的事情就是更多的了解這個世界，然後進行就職。



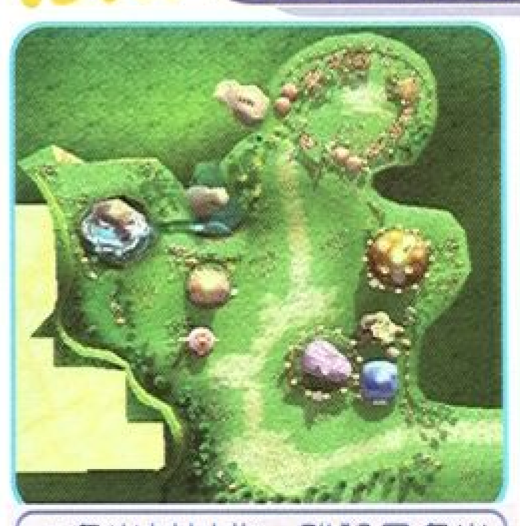
↓所有玩家的出生地，多米村村西。



↑目前怪獸總動員所開放的世界地圖。

進入遊戲的第一件事





↑多米村村北，雖說是多米村，但是比較少去。

進行就職之前，你必須帶著自己的寵物，在多米村附近進行冒險。這款遊戲特別之處就在於玩家所操縱的主人角色並不參與戰鬥，但是主人的能力以及職業卻跟怪獸息息相關。其實，對於一個沒有人帶的新手而言，最好的練功場所就是西冒險平原一（玩家簡稱〝西冒一〞，下文同）。只要從多米村西的出口（44.31）出去，就可以到達此處。在這裡活動的怪獸是全世界最弱的，所以適合剛開始的玩家朋友前往冒險。

捕捉怪物



想要捕捉怪物，你需要先有一點錢，去購買「封印球」。但是一開始的玩家身上是一文不名的！這該怎麼辦？這時不管你等級多少，去西冒一都可以打到最弱的怪物，而打怪物之後你會獲得一些道具，叫什麼「基因碎片」的，千萬不要丟掉喔！因為這是這款遊戲中金錢的主要來源。基因碎片會因為對敵怪獸的屬性不同而有不一樣的系別，遊戲中有系統商人在回收這些東西，如果你在西冒一打到了一些這種碎片的話，就趕快回到村西去找商人兌換金錢吧！



←南冒一：適合五級以上的怪獸練功。

如何增加怪獸的忠誠度



想要增加寵物的忠誠度，除了主人自己的稱號要提升（提升主人的稱號需要藉著戰鬥累積）之外，也可以藉著幾種方法來提高。

第一種方法是花錢增加主人的魅力，主人的魅力提升，自然寵物的忠誠度就會提高，但是這方法太花錢，增加魅力一點就要一千塊錢，太不划算。真的要這樣幹的話請到村西的旅店中找魅力師說話，花錢就可以了。



換錢買封印球

打開系統功能表，然後選擇最下方的系統設定，按下「回城」，就可以直接飛回最後到達的村莊。回到村西之後，到旅店旁（50.41）處找到黑市商人，以右鍵與他說話，選擇「賣出」之後，將所有的基因碎片都賣給他。賣掉基因碎片之後，你就會擁有自己的第一筆「怪幣」。

拿到錢之後，到村西的（66.14）處進入多米村南，之後到村南的（42.27）處進入珠寶店，在珠寶店中找到「道具店老闆」，跟他買幾顆「一級封印球」。買到了封印球之後，就可以離開村南，再從村西進入西冒一，尋找怪獸來捉。

→賣東西嗎？找村西的黑市商人準沒錯！





←村西的黑市商人是專收基因碎片與收割挖掘物的NPC

利用怪獸的天生技能

捉到你的第一隻怪物之後，就可以使用其天生技能來進行另外一種模式的賺錢與培訓。在西冒一的幾種怪物裡面，就有兩隻是有天生技能的。地鼠和鼴鼠可以進行「挖掘」，而西部平原雞則可以進行「收割」。挖掘和收割是這款遊戲的兩大天生技能，如果你將來預備要當一個「礦工」，你的挖掘技能必須要提升到某一個等級；如果你將來預備要當一個「採集者」，則你的收割技能必須到達某一種等級才行。



←收割時的寵物最美麗。



←MP不足的時候就不能收割了，趕快回城吧！



實戰捉怪法

這時候要捉怪物，講究先將其體力消耗到一定程度，然後才丟出封印球。捉怪獸有機率問題，不是每捕必中，所以要多買幾顆封印球。打了幾場之後，這時你原來那隻怪獸等級增加了，升級了的怪獸必須進入寵物列表之中將升級點數加到其屬性之上，建議是按照其向性增加數值，不要每個屬性平均加。



↑西冒一：所有玩家初期練功的好去處！

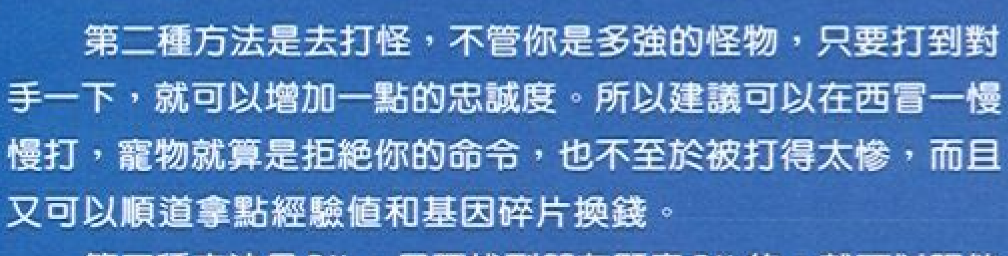


↑西冒二：四級以後可以來此練功的地方。





←西冒三：建議八級才來此處，這裡也可以收割到紅松枝條。



第二種方法是去打怪，不管你是多強的怪物，只要打到對手一下，就可以增加一點的忠誠度。所以建議可以在西冒一慢慢打，寵物就算是拒絕你的命令，也不至於被打得太慘，而且又可以順道拿點經驗值和基因碎片換錢。

第三種方法是PK，只要找到朋友願意PK的，就可以跟他PK，PK之後不管或贏或輸都可以提高忠誠，但是顯然沒有前面好用，而且PK沒有經驗值和錢。



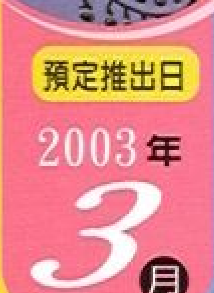
↑南冒二：適合十級左右的怪獸練功，要多帶一點恢復用道具。



↑南冒三：十級以上再來吧！

星宇爭霸 PlanetSide

▶ 研究製造所：Sony Online Entertainment ▶ 販賣流通所：未定
▶ 遊戲類型：線上動作射擊 ▶ 科技需求：未定



預定推出日
2003年
3月

Sony Online Entertainment進軍線上遊戲已有數年的時間，如今即將推出一款多人共玩第一人稱射擊遊戲－《星宇爭霸》(PlanetSide，暫譯)，透過Verant Interactive的精心設計，這款多人線上共玩的射擊遊戲將在網路上展現其遊戲類型的新風貌，它將可容納了數千名玩家在星球上廝殺。

Sony首套多人共玩射擊遊戲

全新設計的3D引擎讓《星宇爭霸》的玩家能輕易地橫跨廣闊世界，進行一場第一人稱「玩家對玩家」的戰鬥，並使用各式交通工具來發動戰爭。《星宇爭霸》是一套隊伍制的射擊遊戲，它將讓你扮三大政治派系之一，各派系均有所屬的武器與科技，且都試圖藉由攻擊在星球大陸上的其他敵軍設施來統治世界。是否想使用重型武器和擔任身負重任的突擊隊長？是否想駕駛輕型飛機偵察敵軍領土和射殺敵軍呢？是否想扮演具備幾乎完全隱形能力的滲透軍呢？在PlanetSide的遊戲世界裡，你絕對可以圓這些夢想。更棒的是，你所扮演的角色，就集上述絕技於一身，而且遊戲還將讓你能以飛快的速度創造角色。世界的命運已註定，戰線也已畫定，戰艦準備將你送入《星宇爭霸》的世界之中。




▶ 完整的陣容是勝利的保証

功能強大的新3D遊戲引擎

戰鬥將在10個大陸上進行，遊戲的地圖達到8x8公里，為了增加打鬥時的氣氛，遊戲亦設計了各種氣候環境的地圖，包括北極圈、沙漠及赤道等，每一個大陸同時將可支援400至500位玩家。由於新引擎的功能強大，轉換這些大型區域時，幾乎不需載入時間。另外，遊戲裡亦有室內和室外的轉換，玩家可以駕駛車輛至山丘之頂，也可進入敵人的廠區。美中不足的是，由於玩家的電腦只能進行遊戲的下載和探索，因此你並不能摧毀地形或建築物。另外，玩家可用遊戲的即時氣候效果(下雨、下雪、濃霧及電擊)來製造戰術優勢，例如：在濃霧中擊襲敵方崗哨，或利用雷電交加對電腦設備造成的負面效果來取勝。

遊戲中有各式各樣的地面和空中交通工具，從小型摩托車到中型的坦克，乃至巨大的登陸艇，甚至是輕巧且快速的噴射飛行單位都有。遊戲允許一位玩家駕駛車輛，另一位玩家控制槍塔；如果另一位玩家無法搭配你，槍塔將採自動控制。除了可進行車輛和車輛間的攻擊外，車輛還能展現精確的移動物理性。崗哨和碉堡的設計都非常講究，每一個基地都有各自的監視設施、安全門、集結點及不同等級的防衛系統。這些施設都由一台主電腦控制，但它可以被摧毀或入侵。以安全門為例，它只會為控制該基地的隊伍開啓，敵對隊伍必須對通道上的大門進行駭客侵入行動，並設法摧毀主電腦控制台，才可為其他隊友開門。





遊戲的室內環境不亞於單機板 ◀

分配"職能值"決定角色技能

你的角色可向三大派系之一靠攏，他們分別是新政團(New Conglomerate)、本土共和(Terran Republic)及維吾主權(Vanu Sovereignty)。接著玩家便可利用分配"職能值"(certification points)來決定角色的技能。玩家一開始只會有一點點的職能值，但你可以藉由戰鬥來增加你的職能值。遊戲沒有屬性的設計，所以不用擔心角色的力量或智慧或靈敏度的發展，但你必須懂得如何選擇職能。你選擇基本技能所需的基本職能值如地面攻擊、醫療、駭客、修復或基本駕駛車輛等職能後，你便可藉由花費額外的值來開啓(unlock)先進值能。例如：假如你扮演新政團的角色，而且你對快速地面運輸有興趣，可以使用職能值購買(purchase)地面車輛職能，它將可以讓你能夠駕駛快疾如風的鬼見愁(Harasser)號，而且也是日後駕駛更重裝甲的增援者(Enforcer)戰鬥車輛職能的前置點。角色的發展與升級將由官階決定。另外，職能值也可以讓你在基地裡用武器、設備及車輛等來裝備角色。雖然遊戲在設計早期有以貨幣為 據的經濟活動，但設計團隊還是決定拿掉它，並選擇將重點擺在職能系統上，而它也定義你所扮演的角色本質。


流暢的3D引擎讓畫面能完美呈現◀


駕駛具空優的戰機進行攻擊▼



職能決定角色發展和能力

遊戲不強迫你玩一位預先定義好的角色類型，例如在傳統角色扮演遊戲裡的戰士或盜賊。《星宇爭霸》將藉由職能值的分配，來決定角色的發展和能力，例如如你較喜歡玩一位支援性質的角色，你可以挑選醫療和先進醫療職能，並用醫療包裝備你的角色：職能系統將採用線上遊戲常用的數字制，如經驗等級、角色類型、和金錢等收納入單一系統裡。一旦你的角色有資格取得一定類型的裝備，他們基本上便可取得任何鄰近的且友善的控制台(terminal)所提供的裝備，你不須擔心錢被用罄而無法買彈藥或武器。



另外，就遊戲的設計而言，將裝備塞入裝備表，是《星宇爭霸》最重要的戰略考慮之一，因為諸如彈藥、醫療包、駭客工具和武器等，在裝備表裡都佔有相同的空間，如果你放了太多與未來遭遇無關緊要的東西，反而會誤了你的大事，例如裝備表裡什麼都有，偏偏就沒有充裕的彈藥，這時，如果倒楣遇上火力強大的敵人，那就玩完了！在遊戲裡，一位沒有彈藥的士兵就像是一隻跛腳鴨，顯然，設計團隊正嘗試確保獨來獨往的玩家不能成為火力強大或可以恣意妄為的人。另外，你也可以將職能值花在取得更大型的"軍火庫"上，然而，即使你得到較大的裝備表，你仍難很難獨力擊退整支敵軍。身負重任的戰鬥隊伍，是需要支援性的角色來協助，而支援性角色需要火力掩護，以安全地執行任務。擔任隊伍一員的你可選擇適當的武器，如彈藥、護甲、和其它物品等，還可成為有效率的打擊部隊，扮演基地防衛者、巡邏兵、飛行員或醫護兵等。



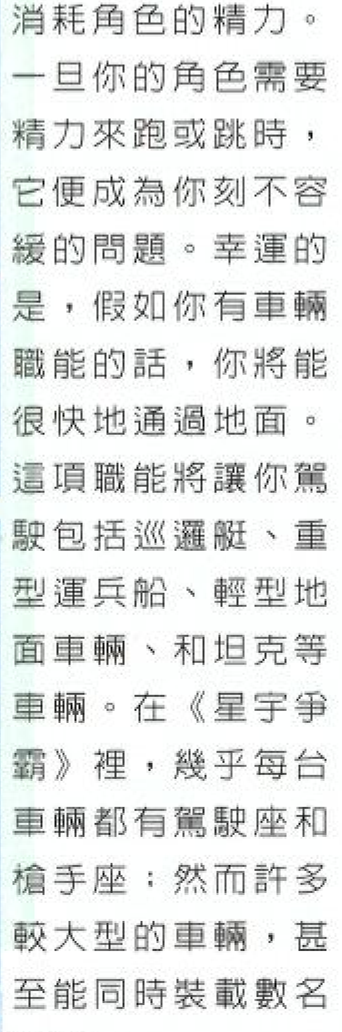




駕駛交通工具的車輛職能

除了角色的職能外，你還可以選擇“軀幹植入”(body implants)。遊戲提供玩家十種不同的植入，包括個人防護力升級(personal armor enhancement)、奔跑速度改善、武器鎖定範圍增大、以及超凡的無聲行進(quiet footsteps，它和滲透軍裝一起運用時更加有效)。這些植入非常有用，但它們會在使用期間消耗角色的精力。一旦你的角色需要精力來跑或跳時，它便成為你刻不容緩的問題。幸運的是，假如你有車輛職能的話，你將能很快地通過地面。這項職能將讓你駕駛包括巡邏艇、重型運兵船、輕型地面車輛、和坦克等車輛。在《星宇爭霸》裡，幾乎每台車輛都有駕駛座和槍手座；然而許多較大型的車輛，甚至能同時裝載數名玩家。





遊戲將提供F1-F12的熱鍵讓玩家切換武器或使用裝備▲

車輛有各種不同的速度和操縱，但它們真的是一種快速通過地面的好工具。你可以藉由使用車輛控制台(vehicle terminal)在鄰近友善的基地購買一台車輛。你可駕駛車輛至敵人基地裡，但要確保它不進入敵人反車輛(anti-vehicle)的火砲射擊範圍內。雖然你可以選擇各種不同的職能，而且可從戰場吸收的經驗中得到職能值，但最妥善的做法還是確定你的隊伍中有隊員具備駕駛先進移動機具(advanced mobile station，簡稱ASM)的職能。ASM是一種相當大的運輸工具，它不僅可裝載許多士兵，也可供做移動補給站及基地使用。ASM也可扮演母體(MATRIX)的角色，若你在戰鬥中死亡，你可在ASM附近重新出現，另外它也可做為正規的裝備控制台(equipment terminal)使用，允許你重新補充彈藥，並更換武器和物品等。由於ASM具備這些功能，假如你戰鬥處於劣勢，ASM將是你可以撤至該處的重要補給點，因為它是移動性的；當你戰勝時，它也可前進至敵人領土，進而直搗黃龍。

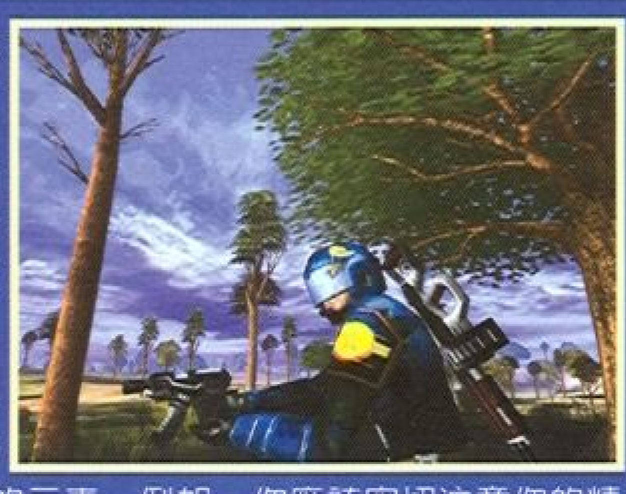




必須具有車輛職能才能駕駛車輛▲

精心設計的玩家死亡系統

《星宇爭霸》的戰鬥和其它第一人稱射擊遊戲一樣，都是以明快的方式呈現，大部份的衝突都是測試玩家的技術和反應。贏得戰鬥和接管敵人基地最有效率的方式是持續追蹤某些重要的元素。例如，你應該密切注意你的精力，因為它可以讓你跑、跳(如從陽台跳下是一種接近下方不遠處的敵人的最快方法)，並且能讓你使用植入。另外，你還得注意目前的健康值和防護等級、你還有多少彈藥可用、以及隊伍是否有控制你的基地的控制中心等。在遊戲裡每個基地都有一間控制室，它由兩支黃旗標示。如果玩家具備適當的職能和駭客工具，便可以入侵它。每一座基地亦有發電廠，它是一座大型的能源轉換器，可以忍受巨大的創傷(事實上，摧毀敵人的發電廠，若沒有結合整支隊伍的火力是幾乎不可能完成的任務)。然而，發電廠如果被摧毀，基地就如同敞開大門般給敵人控制住了！



此外，即使你不小心在戰鬥上遭到殺害，大多數的機會你將可以迅速容易地重返戰場繼續激戰，這得感謝遊戲裡精心設計的玩家死亡系統。假如你真的死亡，你可以在具備醫療職能的隊友救治下立即復活；假如沒有醫療兵在周圍，你將必須重回你上次的母體點(matrix point)來重生，你的軀體將會在該點附近，棺材裡將裝著你的裝備，但它也有可能被敵對玩家所掠奪。假如你死亡，你不會喪失任何的經驗或職能值，所以，和往常一樣，你可以取得所有你有資格且能攜帶的武器。若某位戰士攻下敵人基地的控制點，計時器將會啟動，一旦時間截止，基地的控制權轉移到勝方手中。



▶三軍對立，誰是最後的勝利者？

遊戲中各式各樣的武器及車輛

值得一提的是，遊戲提供各種獨特設計的 23 種強大武器和 4 種車輛。某些武器只見於三大政治勢力之一。另外，由於地形廣大，車輛便成不可或缺的交通和戰鬥工具。以下分別為你介紹將登場的武器和車輛：

武器部分

AMP



來源 3 勢力共用
類型 手槍
傷害力 中
最大射程 中
連續擊發速度 非常快

AMP 是設計來進行近距離戰鬥，它是手槍中唯一全自動的武器，可以非常快速地射完一個彈夾，但它的後座力極差，讓它在全自動模式下射擊時準度不佳。

Beamer



來源 維吾主權
類型 能源手槍
傷害力 高
最大射程 短
連續擊發速度 中

Beamer 是維吾主權的手持隨身武器，它使用能源電池，而非一般的彈藥。因此方便隨身攜帶，是一種近距離打鬥和反車輛的絕佳武器。

Bolt-Driver



來源 3 勢力共用
類型 狙擊槍
傷害力 非常大
最大射程 非常長
連續擊發速度 無

Bolt-Driver 是遊戲中最強大的狙擊槍；但它最大的缺點是一次只能裝填一顆子彈，在每次擊發後都需要一段時間才可完成彈藥裝填。

Chainblade



來源 本土共和
類型 混戰時使用
傷害力 中
最大射程 非常短
連續擊發速度 無

Chainblade 為本土共和的戰鬥刺刀。當在標準模式使用時，可造成適當的傷害，但當它的第二模式啓用時，卻可發揮強大的攻擊力。

Cycler



來源 本土共和
類型 狙擊
傷害力 中
最大射程 長
連續擊發速度 非常快

Cycler 是最快速的狙擊武器之一，它配備一具先進的 4 倍望遠鏡，讓它有效地瞄準遠距離的敵人，另外，它使用旋轉槍膛來補充彈藥。

Decimator



來源 3 勢力共用
類型 反車輛飛彈
傷害力 大
最大射程 長
連續擊發速度 非常快

開火時無聲無息的 Decimator 是最強大的反車輛飛彈發射器，其特色是用完即丟的設計，讓它比其它飛彈發射器還小型。

Flechette Rifle



來源 3 勢力共用
類型 散彈槍
傷害力 大
最大射程 中
連續擊發速度 中

建立於標準散彈槍技術的 Flechette Rifle，可射擊出多顆箭彈（flechettes），能穿透近距離的重型護甲，讓它成為對抗敵軍和裝甲車輛的好武器。

Force-Blade



來源 維吾主權
類型 混戰時使用
傷害力 中
最大射程 非常短
連續擊發速度 無

Force-Blade 是維吾主權出產的標準戰鬥刺刀，在正規的攻擊模式下，它可對目標造成適當的傷害，但當第二模式啓用時，它可造成極大殺傷力。



Gauss

來源 新政團
類型 狙擊
傷害力 大
最大射程 長
連續擊發速度 快

使用磁力技術製成的Gauss，結合了標準的火藥自燃與磁力技術，使它射擊後加大了實際推進速度，允許Gauss能比其它狙擊槍更有效地使用標準彈藥。

Jackhammer

來源 新政團
類型 狙擊
傷害力 大
最大射程 中
連續擊發速度 中

具備良好彈藥供應能力與合理的擊發速率的Jackhammer，是新政團主要的重型多槍身散彈槍。在轉換開火模式下，Jackhammer可變換地用不同的槍身射擊，但所有的槍身必須同時填彈，才能再度射擊。

Lancer



來源 維吾主權
類型 能源射擊武器
傷害力 大
最大射程 中
連續擊發速度 慢

Lancer是維吾主權用來打擊敵軍車輛的肩式光束武器，也是特別設計來重創敵對裝甲目標的武器。

Lasher



來源 維吾主權
類型 類能源射擊武器
傷害力 中
最大射程 中
連續擊發速度 快

Lasher可射擊出火力集中的能源球，在近距離內可有效攻擊敵對士兵或車輛。被波及到的目標受到的傷害較小，但若直接被光速球打到者受到的傷害最大。

MAG-Cutter



來源 新政團
類型 混戰時使用
傷害力 中
最大射程 非常短
連續擊發速度 無

MAG-Cutter是新政團的標準戰鬥刺刀，在正規的攻擊模式下，可造成適度的傷害，但當第二模式啓用時，便可造成極大的傷害。

MAG-Scatter



來源 新政團
類型 散彈手槍
傷害力 大
最大射程 短
連續擊發速度 快

MAG-Scatter基本上是一種手握式散彈手槍，它主要是設計來進行小區域戰鬥，由於短小的槍身設計，它在距離之外便喪失準頭。

Mini-Chaingun



來源 本土共和
類型 重型攻擊
傷害力 中
最大射程 中
連續擊發速度 非常快

Mini-Chaingun是一種快速的攻擊武器，能快速地連續擊發。雖然單顆子彈不能造成特別的傷害，但快速地連續開火卻能將敵人撕裂。

Phoenix



來源 新政團
類型 反車輛飛彈
傷害力 大
最大射程 長
連續擊發速度 無

Phoenix使用線導引（vire-guided）技術，使操作者可任意地將飛彈射至想瞄準的目標。

Pulsar



來源 維吾主權
類型 能源射擊武器
傷害力 中
最大射程 長
連續擊發速度 快

維吾主權使用的Pulsar是一種高效率的自動攻擊狙擊槍，由於採能源科技，它有最小的後座力，在短中程方面有一定的殺傷力。

Punisher



來源 3勢力共用
類型 狙擊
傷害力 中 後座力 低
最大射程 長
連續擊發速度 快

Punisher的主要模式是一種快速火力攻擊步槍，變換成較低的槍身時，可發射出單一火箭。它是極受歡迎的標準步兵武器之一，是作為壓制火力、室內戰鬥的良好選擇。當小隊中有三至四人攜帶它時，Punisher亦是一支優異的反車輛武器。

Repeater



來源 本土共和
類型 手槍
傷害力 中 後座力 中
最大射程 中
連續擊發速度 快

Repeater 是本土共和軍官的首要隨身武器，良好的殺傷力和適中的射程，讓它適合在小範圍戰鬥。

Rocklet



來源 3 勢力共用
類型 全方位飛彈
傷害力 中
最大射程 中
連續擊發速度 快

Rocklet 是一種無聲飛彈發射器，它可攜帶小型的彈頭，具備中程以上的射程，形狀雖小卻能造成極大的爆炸力。

Striker



來源 本土共和
類型 反車輛飛彈
傷害力 大
最大射程 長
連續擊發速度 中

Striker是本土共和的主要反車輛武器。在標準的開火模式下，可無聲地發射飛射直接命中目標。在第二開火模式下，只要短短的時間瞄準目標後，可鎖定裝甲目標(如重型攻擊裝備的車輛或砲塔)。

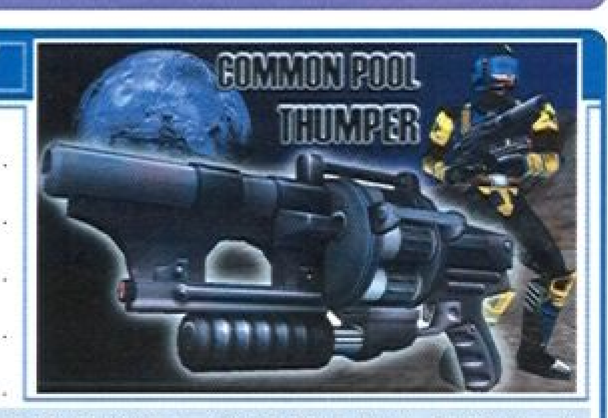
Suppressor



來源 3 勢力共用
類型 SMG
傷害力 中
最大射程 中
連續擊發速度 非常快

Suppressor 是一支有效的輕型與合成半自動槍枝，是一種強大的近距離區域武器，它配備滅音設備後，能消除射擊的噪音，加上極低的後座力，使它在戰鬥中容易瞄準與使用。

Thumper



來源 3 勢力共用
類型 榴彈投擲器
傷害力 中
最大射程 中
連續擊發速度 中

Thumper 是標準的榴彈投擲器可將榴彈投到中距離的目標。它利用一種特殊的弓形瞄準系統 (Arc Targeting System) 來攻擊對象。

遊戲中車輛工具

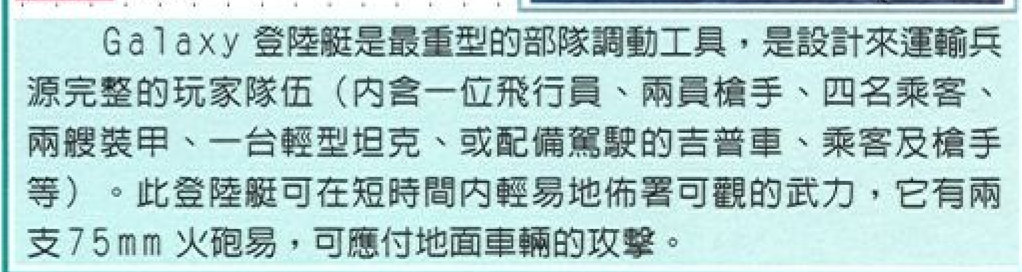
Harasser

來源 3 勢力共用
類型 輕型攻擊
角色 攻擊與運送
主要武器 20mm 無後座力火砲
操作 優異

Repeater 是本土共和軍官的首要隨身武器，良好的殺傷力和適中的射程，讓它適合在小範圍戰鬥。

Galaxy

來源 3 勢力共用
類型 降落艇
角色 部隊運輸
主要武器 75mm 火砲二支
操作 不良



Galaxy 登陸艇是最重型的部隊調動工具，是設計來運輸兵源完整的玩家隊伍（內含一位飛行員、兩員槍手、四名乘客、兩艘裝甲、一台輕型坦克、或配備駕駛的吉普車、乘客及槍手等）。此登陸艇可在短時間內輕易地佈署可觀的武力，它有兩支75mm 火砲易，可應付地面車輛的攻擊。

Lightning



來源 3 勢力共用
類型 輕型坦克 操作 良好
角色 攻擊與運送
主要武器 75mm 火砲
次要武器 輕型旋轉鏈槍

Lightning 是架單人駕駛的迷你坦克，雖然移動迅速，但是裝甲頗為薄弱，所以蠻適合運送或補給之用。它同時具有75mm火砲及輕型旋轉鏈槍兩項武器，不過這兩項武器都是面朝前方的，所以只能給予駕駛者正前方火力支援。

Mosquito



來源 3 勢力共用
類型 輕型攻擊
角色 輕型攻擊與運送
主要武器 輕型旋轉鏈槍
操作 良好

Mosquito 基本上是一種空中輕型再生飛行器。它比輕型的 Gunship 更小且護甲能力較差。但 Mosquito 的速度較快，而且較靈活。所有的 Mosquito 能夠修復各種目標而不限於其它車輛。

Vanguard



來源 新政團
類型 中型坦克 操作 適中
角色 攻擊
主要武器 150mm 火砲
次要武器 20mm 無後座力火砲

Vanguard 是新政團主要的戰鬥坦克，它有不錯的速度、堅實的護甲與強大的火力。主砲塔上配備可全方位可旋轉的20mm和150mm 火砲，使砲手能完全掩護駕駛員。


NCSOFT


天堂
網路遊戲
揮霍權勢的巔峰榮耀



天·堂·變·天

最新改版

【亞丁王國】即將顛覆天堂統治權

揮霍權勢的巔峰榮耀。登峰造極的極致成就

藤蔓植物沿著傲慢之塔攀爬雲霄，

風龍－林德菲奧隱身水晶球裡若隱若現，

預言亞丁城主巔峰榮耀的千年宿命，

一場扭轉乾坤的王權爭霸風起雲湧，

蔓延在傳說中百年和平的至尊王國……

http://www.gamania.com/lineage



NCsoft corporation. www.ncsoft.net

Have a good GAME!



- 遊戲圖素全面重繪，空中戰鬥、地窖探險，改頭換面嶄新體驗！
- 3D立體遊戲畫面，刀光劍影、炫麗魔攻，聲光效果身歷其境！



矛 盾 • 驚 奇 • 新 體 驗

2003

NAKO Interactive

Have a good GAME!



巨商
當個有錢人

gamania

搶錢掠地



送你機車把馬子，遨遊東京兩人行！

現在玩第一款策略經營的線上遊戲—【巨商】，只要在遊戲中擁有最多村莊者就有機會獲得光陽125cc機車、台北—東京來回機票兩張，免費體驗巨商生活30天，想做甚麼就做甚麼，輕鬆當個有錢人。





搶錢掠地大作戰・遊山玩水做巨商

活動時間：
2003年3月5日~2003年3月21日
活動詳情請參閱巨商網路遊戲官方網站：
http://www.gamania.com/gersang

從【巨商】下載一生享用不盡的財富……

■即日起至全省各大連鎖網咖、百視達免費索取【巨商】網路遊戲光碟(數量有限，送完為止)

■3月號Mania、Gola雜誌附贈巨商遊戲光碟



一千元輕鬆入主數位巨商？3月1日至4月30日立即兌換你的數位生活，詳情請參閱千元禮卷背面説明







Have a good GAME!

槍林彈雨 中文版

換上熟悉的語言
再闖 最無情的殺戮戰場







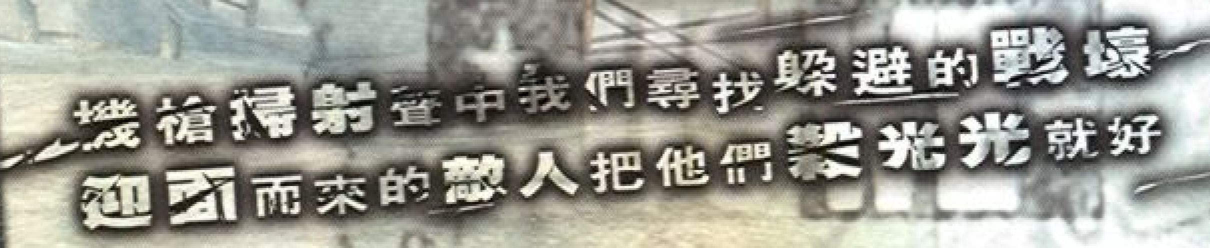


英特衛首套FPS中文化鉅獻！備受激賞的假想史實劇情，
百分百中文重現！

壕溝戰、街道戰、潛入生化工廠、硬闖特快列車，
從WWI、WWII打到越戰！

超高倍率狙擊槍、烏茲、榴彈槍、毒氣彈、地雷...
20多種超夢幻兵器！

超刺激『32人連線對戰』！不論混戰或分隊對抗，
都可打出數十種戰術變化！





『GameSpy』評鑑：『2002下半年最棒的FPS』！














代理發行
英特衛多媒體
TEL.(02)29998768 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw



狂劈怒砍 痛快連斬
尋找九十九斬英雄
馬上到最近的店家購買精裝版或平裝版
只要練成英雄，九十九斬
就送你3D加速卡等大獎！
活動詳情請見：http://www.interwise.com.tw
刀劍 封魔錄
劍斬：滑鼠拖曳終極法術
連擊：99斬！
敵方陣型發動
縱橫跳躍極致動作
《精裝版加值贈送》
一劍東來 辟邪除妖【封魔手提袋】及【封印光碟】內含：
◎精裝版獨有，天魔級人、鬼、獸三大隱藏關卡
◎遊戲原聲音樂25首
◎精美原創桌面圖及男主角3D圖檔
◎完整遊戲地圖圖檔
◎斬妖除魔示範動畫
代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
TEL:(02)29996760 FAX:(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
Centent Interactive
PIXEL
像素软件
PIXEL SOFTWARE
©2002-2003 Pixel Studio Co., Ltd & Centent Interactive, Interwise Multimedia Corp. All rights reserved.




光有特攻神諜的身手是不夠的

你還需要：

正面戰鬥



背後暗殺

偷竊開鎖

偵察密道

無聲潛行

Inquisition

異教徒



身爲刺客，沒有兩樣稱手道具怎麼好辦事？
速至英特衛網站 http://www.interwise.com.tw
殺手級遊戲手把就是你的！





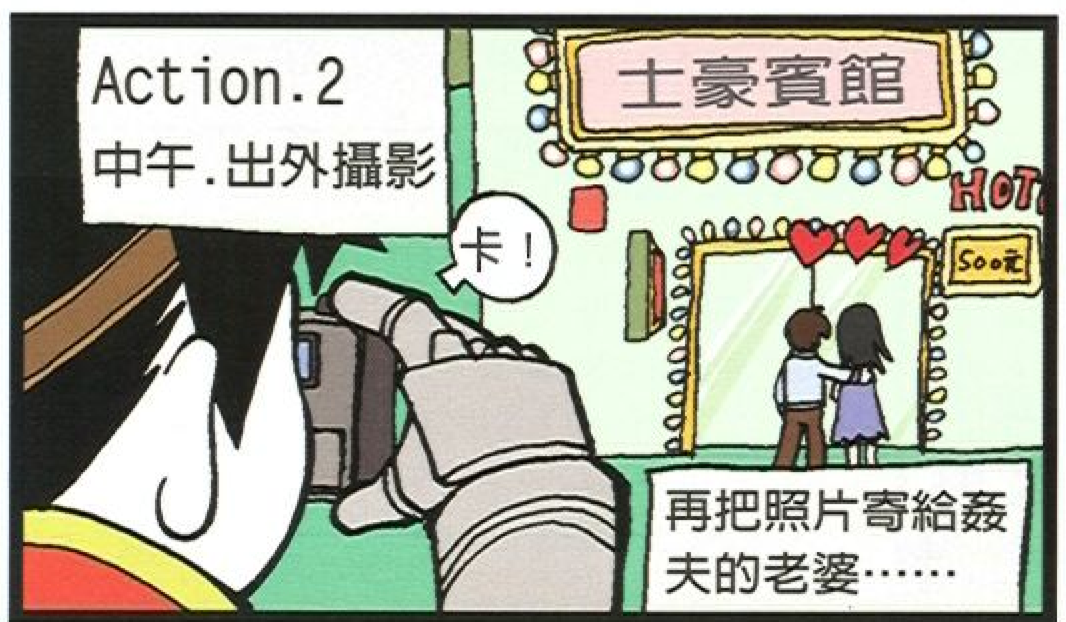




精采遊戲狀況完全報導











阿雷斯徵友：意者請Mail凸：editor@swm.com.tw

神鬼戰士 The Gladiators

預定推出日 2003 3月

＊研究製造所：Eugen Systems ＊遊戲類型：3D動作、3D戰略 ＊販賣流通所：英寶格 ＊科技需求：Pentium II 350 MHz、128 MB RAM



不知玩家看過「神鬼戰士」這部電影嗎？在電影之中，除了描述一位英雄的悲壯故事外，其實從中，我們也可以瞭解古羅馬時代，那時人民的喜好與文化，而其中相信許多人都深深被其中的幾個場景所震撼到，除了戰爭的場面外，應該就是競技場的場面了，一群蠻族部隊對戰羅馬的菁英戰士，活生生的殺戮戰場場面，相信許多人都被震撼到吧！而在古羅馬時代，競技場這項娛樂雖然血腥，但是卻被當時的人民視為一項非常重要的娛樂，至於為什麼今天的主題著墨於競技場呢？那是因為今天所要介紹的這一款遊戲，與競技場十分有關連，它就是由英寶格即將推出的一款名為《神鬼戰士》（The Gladiators）的即時戰略遊戲。

遊戲的背景時代與源由



這款以競技場為背景的遊戲，發生的時代可不是在古羅馬，而是發生在一個虛幻而未來的背景，故事發生在一個銀河系中，此時的銀河系由一個大帝國統治著，但是由於帝國領導者死亡，目前群龍無首，因此決定由帝國內的三股勢力來競爭，而他們決定採用類似古羅馬競技場的方式，在一定的場地範圍內，爭取最高的榮譽，並且成為競技場中唯一的贏家，而獲勝的這個勢力，也將繼任帝國的王位，統治整個帝國。

三種不同的勢力分析

在這個遊戲中，有著遊戲設計者所苦心設計的三個有著完全不同特色的種族，而且每個種族都有不同的兵種與互有擅長的能力，以下就讓我們來看看這三種不一樣的兵種與種族。

人類 美國大兵

由於科技的進展，人類在此時發現了黑洞，並經由黑洞作快速的探索，因此在遊戲中玩家操縱的人類，在戰力上也是相當不錯的，人類相當善於使用手上的武器，並且在部隊運行的活動上有他們獨特的方法，人類主要有以下的部隊：

指揮官 Greg D. Callahan

指揮官不管在戰力與指導能力都相當強悍，指揮官是唯一軍隊中可以妥善指揮其他人應付突發狀況的兵種，可以讓部隊在遭遇突發狀況時，可以第一手進行整隊與攻擊。

火箭筒兵 Bazooka

這是人類除了飛機等物體外，唯一可以遠距離攻擊的兵種，並且也可以由低地向高地進行攻擊，在這款遊戲中，他們也是人類遠距離優先防禦的第一選擇，同時，他們在人類單兵中，攻擊力也是一等一的。

裝甲兵 Trooper

人類最基本的步兵單位，雖然在攻擊力沒有其他的兵種強，而且也不能進行遠距離攻擊，但是確有著造價便宜（意思可以生產很多），與群體攻擊的特性，也許一兩隻裝甲兵敵人不看在眼內，但是一群裝甲兵就相當可怕了。

輕型攻擊直昇機 Chopper

人類的優勢在於人類在陸空都有機械可使用，輕型攻擊直昇機即是一例，不受地形的限制，可以在最短的時間攻擊戰略要地，或是進行騷擾性攻擊，可惜的是護甲不強，也因此防禦力不高，所以遇到對方重兵集結時，容易被擊落是其缺點之一。

運兵攻擊直昇機 Huey

比起輕型直升級來說，運兵攻擊直昇機速度較慢，不過優點是其裝甲比較厚，可以承受敵人強力的攻擊，另外可以搭載我方人員，快速到達下一個戰略要點，可快速爭取時機是其優點。

運兵車 M113

這是人類可以在路上快速移動的利器之一，同時在運兵車內，也可以讓搭載於其中的英雄與軍種，運兵車除了一些高地與湖泊無法通過外，在道路上的移動是相當快速的。

坦克 Abrams

這可以說是人類路上武器的霸王，不僅裝甲厚，攻擊力強，而且其攻擊力再幾發砲彈就可以消滅敵人，唯一的缺點是移動力慢，但是他就像是緩慢移動的攻擊與防禦碉堡，可以瞬間消滅一堆敵人，因此拿到坦克，勝利就在不遠啦！

魔法師一族 異星蟲族

說是魔法師一族，但是從外型來看，幾乎都算是蟲族，他們每個軍種都有獨特的能力，攻擊力也不凡，移動力更是快速，魔法師的軍種主要有底下幾種。

外星惡魔 Fargasse

這是魔法師一族的指揮官，與人類的指揮官相同，同樣具有可以妥善指揮其他人應付突發狀況的兵種，可以讓部隊在遭遇突發狀況時，可以第一手進行整隊與攻擊，另外，他也具有自我修護的能力，同時不管遠近攻擊都十分在行，另外在戰力與指導能力都相當強悍。

魔法師 Magicien

魔法師一族的基本單位，會使用幾種不同的攻擊方式，不過雖然攻擊力頗強，但是護甲低得可憐，十分容易被人一擊就被消滅掉，同樣若是被敵人重兵器圍攻，魔法師也是很快被打倒的一群。

射手 Archer

魔法師一族可以進行遠距離攻擊的一員，也許在破壞力部分比不上人類的火箭筒兵，但是攻擊準度卻相對提高，同時也可以攻擊相當遠的距離，另外在高地，對於個種族的兵種而言，這也是一個不得不小心的敵人，不過射手的護甲仍然偏低，這也是他唯一的弱點。

飛行小惡魔 Burp

外表看起來胖胖圓圓的，似乎任容易對付，但是其實他可是一個不能輕忽的敵人喔！飛行小惡魔可以進行空中攻擊，雖然飛行速度慢了些，但是對於護甲較弱的魔法師一族來說，他可是擁有較強的護甲，另外，攻擊力也不弱喔！

奴僕 Servant

在護甲較弱的魔法師一族，奴僕是一個比較特異的一員，奴僕除了防禦力強，攻擊力也不弱，也是魔法師一族唯一可以進行接近戰攻擊的兵種，光看他手上拿著的大刀，就知道他不是好欺負的了。

多肯 Dorkin

魔法師一族的大型攻擊單位，護甲普通，但攻擊力強大，唯一的缺點是移動力緩慢，往往被敵人的快速單位耍著玩，但是一隻多肯就可以與敵人許多隻匹敵，更不要提，若是被他佔據重點戰略地位，該地有多難打下來了。

龍 dragon

魔法師一族的大型空中攻擊單位，也是魔法師一族的最強攻擊兵器，不僅攻擊力強大，還可以進行遠距離與不同種類的攻擊，同時護甲與飛行速度適中，使得龍的攻擊能力可以說是全方位的，而且只要幾隻龍聚在一起，瞬間就可以消滅敵方部隊。

機器人一族

這隻種族的起源已經不可考，他們最早是在銀河的彼端被發現，隨著他們快速的發展與演進，這個機器人種族也隱然成為不可小看的勢力之一，而他們的部隊分工主要有以下幾種。

羅格 Maximix

機器人一族的指揮官，比起人類與魔法師一族來說，機器人一族本就較注重團體，有了指揮官之後，整體戰力將更形增加，同時集體行動力也會提升，而且在臨機應變部分，屬於指揮官層級的羅格，可以在必要時做出最適當的判斷。

狙擊手 Sniper

雖然這些機器人的狙擊手攻擊力不是很強，但是其精準的射擊與快速的移動力，卻使得他們在戰場上，成為機器人一族中最令人害怕的部隊，尤其當一群狙擊手匯集時，攻擊力不強的缺點，似乎也不是那麼重要了。

掠奪者 Predator

機器人一族的近攻戰士，行動迅速，攻擊力驚人，不過可惜的是，他只能近身攻擊，不過強大的攻擊力與快速的移動力彌補了這一點，另外，還算普通的裝甲，也提供了他們還不錯的防禦能力。

強化裝甲 Zorg

結合遠距離攻擊與護甲強度的強化，機器人一族於近代研發出此型機器人，這一型機器人擁有強化的裝甲，可以避免被敵人秒殺，同時遠距離攻擊雖然不遠，但是仍足以讓其他種族的近戰兵種害怕，只可惜，移動速度慢了些，不然可以說是很完美了。

泰輪吐拉 Tarentula

機器人一族的自走型攻擊砲台，也可以進行短距離的空中移動，同時也兼具搭載士兵的功能，移動力雖然頗緩慢，但堅固的機身使得他不容易被消滅與破壞。

阿貝拉 Abeille

機器人一族之中，移動最快的兵種，甚至在三個種族中，目前也沒有任何一個兵種的移動速度超過他，但是由於移動力強化的要求下，護甲與攻擊力都被減低，是唯一可惜之處。

葛丁 Garde

機器人一族最神秘莫測的兵種，這個兵種移動力不快，防禦力不高，甚至攻擊力也不強，但是卻傳出，只要此兵種一出，敵人馬上就會化為一團灰燼，實際到底如何，有待玩家去看看。

前進高棉 Platoon

預定推出日 2003 2月

＊研究製造所：Monte Cristo　＊遊戲類型：即時戰略　＊販賣流通所：英寶格　＊科技需求：PIII-600、256MB RAM



陽光、沙灘、椰子樹、比基尼，這就是高棉嗎？！呃…拿錯傳單了，這是夏威夷的旅遊廣告，這張才是高棉的。原來高棉最著名的就是世界七大景點之一的吳哥窟，再加上其他未經開發的原始風貌，真有如世外桃源般的清幽，嗯～今年的旅遊就把這個地方列入考慮好了。不過…這段話好像跟報導內容沒什麼關係吧……

以電影為背景的遊戲

最近許多遊戲都把焦點放在以往的戰爭上，像是二次世界大戰或是古代的征戰，而且都做出了許多不一樣的好遊戲，於是當然也有人想把當年美國在至今仍認為是奇恥大辱的越戰趕上這股遊戲風潮，而《前進高棉》(Platoon)正是一款這樣的遊戲。想當初，這個同名的影集還曾經風靡了不少觀眾呢！那這款遊戲到底有沒有能力讓越戰題材再度興起，就讓我們來仔細瞧一瞧。

這款遊戲設計小組一開始即表示是以電影『前進高棉』為背景，而這部名作改編到遊戲，設計小組表示，除了電影本身很精彩外，對於他們的研發，電影也有帶來相當大的啓示。遊戲小組試著將焦點放在第一空降旅身上，在遊戲中一開始玩家將扮演Martin Lionsdale中士，玩家在這個遊戲將可以認識他的想法、他的家庭與一切。隨著戰局的演進與累積的戰功，到最後將可以升級到負責整個部隊的軍職(大約超過30人喔！)，既符合即時戰略遊戲的原則，又讓玩家可以感受到主角升級的狀態，滿足了玩家想在遊戲中獲得成就感的要求，設計小組成功的在即時戰略遊戲上與角色扮演間找到了平衡。





以第一人稱射擊遊戲的引擎構築遊戲的世界

這款遊戲雖然是即時戰略遊戲，但是玩家一定想不到，在即時戰略遊戲中，有人對於遊戲的成像與繪圖引擎是那麼的講究，這款遊戲在聲光效果上好得彷彿是第一人稱的射擊遊戲，尤其若是玩家將視角切至單一人物身上，會忽然然發現這個遊戲引擎可能比某些第一人稱射擊遊戲的引擎還來得真實。

遊戲的引擎提供相當多的真實效果，包含人物移動與前進會遺留痕跡，而且會隨著時間流轉而慢慢消失；人物進入草叢中將可發生遮蔽效果，使得敵人很難發現。另外以槍彈或砲彈所引發的煙霧或是火焰等效果，更會隨著真實環境的變動而互有變化，遊戲中每個物件都有他的真實動量，一舉一動都會受到遊戲環境而影響。此外，像是透明的窗子，透空的水與反射著陽光的金屬物質等等，令人懷疑，做一款即時戰略遊戲，真的有必要如此嗎？更別提遊戲中的真實物理計算，例如爆炸的範圍、影響力，甚至受傷害的程度，如此一般的鉅細靡遺，使得這款遊戲與別款即時戰略遊戲有了不一樣的新風貌。





軍種繁多，可操縱的物件更多

這款遊戲玩家所扮演的Martin Lionsdale中士，一開始也許沒有指揮那麼多人，但是其底下的成員就有相當多的差異了，像是負責醫護的醫護兵、負責掃除地雷的掃雷兵、負責通訊的通訊兵及射擊超準的狙擊手。聽起來很像第一人稱的射擊遊戲是不是，不過這些兵種其實都有基本攻擊力，差別在於他們的特殊技能，每個人對於部隊都是不可或缺的，每個技能在適當的時候也都是十分有用的。而遊戲中除了這些個有專精的士兵外，還有依據歷史與電影背景所考據的可操作物件，也就是我們俗稱的車輛啦！在那時候，其實機械化部隊已廣於使用於戰爭之中，因此玩家可以在遊戲中操作士兵騎乘野戰機車，或者讓幾位士兵進入坦克操作坦克，甚至可以讓部隊全部進入運兵車裡面，避免受到敵人槍彈的攻擊，而且在有些任務中，這些機械化部隊還頗派得上用場呢！





真實的環境與全面的視角效果

遊戲中的地形擁有許多不同的物件，例如沙地、草地及泥地等等，這些地形可不只是好看而已，對於在上面活動的敵我雙方部隊，可是有真實的影響效果喔！在不同的地形上，部隊的移動速度將因此大受影響，而在觀察視野部分，站在高地觀察遠比在低地觀察來得遠。此外，樹木可以擔任我方或敵方部隊的屏障，也是適合奇襲的好地點，各種地型在在考驗玩家指揮部隊的能力。

除了真實的環境外，遊戲中的天候也會因時間的流逝而改變，像是雨天或晴天，對於部隊的視野與移動均有不同的影響，而搭配這些效果，遊戲中的視角切換更是讓人吃驚，不管玩家要選擇遠遠從上空俯視全體部隊，或是切近觀察某一人物的行動，切換的速度非常得快，而且十分的流暢，玩家甚至可以指定某一點，做360度角的挪移翻轉，因此不管玩家想選擇何種視角，全都隨你高興。



逼真的模型與動作

這款遊戲令人驚異的不只如此，玩家若是仔細觀察，會發覺遊戲中的物件都相當逼真，而且不管是人員的移動或是車輛的行進，都與真實世界中我們所見的沒什麼不同。在遊戲中，設計小組為了這些模型可說是煞費苦心，所有的模型都是經由實際模型掃瞄之後完成，而且不管是車輛或是人員的行進方式，他們都以動作捕捉器來捕捉動作，務求遊戲中的一草一木和在其上活動的人員與車輛，都有如真實般活在電腦螢幕中。



細膩的人工智能設定

若是玩家以為這款遊戲是重外表不重內在的遊戲，那可就大錯特錯啦！這款遊戲在人工智能方面的表現相當優異，每一個士兵在面對不同命令與狀況時，均有獨特的個性與反應，也就是說，玩家所帶領的這一群士兵，並不是呆呆的只聽玩家動作而執行命令的機械人，在遭遇攻擊或意外狀況時，他們會以自身的人工智能判斷，並在第一時間找出最適合自己個性的行動來執行。值得一提的是，每個士兵的人工智能都不大相同，因此玩家所擔任的長官，可能就像帶領真實部隊一樣，必須花點心思來解決部隊的問題。





City Online



預定推出日 2003 8月

＊研究製造所：正先實業　＊販賣流通所：未定　＊遊戲類型：益智　＊科技需求：PII-400、64MB RAM



說到大富翁，是不是讓大家想起小時候過年時，跟表兄弟姊妹圍在地上擲骰子、走格子的紙上遊戲呢？

如果能化身遊戲中的主角，在熟悉的城市場景中跟大家一起進行遊戲是不是很棒呢？

之前推出熱舞2000系列以及搖擺嘉年華等音樂互動遊戲的正先實業，預計在2003年中推出「City Online」，透過網際網路與萬人進行互動；而遊戲中除了擲骰子、走格子之外，許多特色都不同於傳統的大富翁。

還在RPG嗎？來試試不同的吧！

市面上網路遊戲百百種，卻怎麼也脫離不了「打打殺殺、練功、升級」這種RPG既定的模式。為了要升級，必須花時間做重複無聊的事，而遊戲點數也隨著一點點流失，什麼怪獸、騎士、巫師，跟我們的現實生活脫了一大截；難道就不能遠離血腥暴力，在現實場景中輕鬆愉快地玩遊戲嗎？

「City Online」的設計理念以「遊戲就是要給人愉悅感」的理念出發，利用傳統大富翁遊戲規則簡單、易於上手的特色，再加入許多創新玩法；玩家可以選擇自由地在城市中壓馬路；也可以隨時加入戰局，下去撈錢或是碰碰運氣。遊戲中亦設計了類似角色經驗累積的機制，利用收集玩家在遊戲中的潛意識行為，決定將來比較容易變成哪一種職業。

為了能達成在網路上與多人互動的觀念，每個人都擁有一台虛擬PDA，可處理通訊錄、發送名片及股票交易等功能，除了可以在線上與別人交談或是交易物品，「家族」的機制更能達到團體資源共享的好處。

一般網路遊戲的目標不外乎角色能力的提升、賺取金錢等。「City Online」還加上「知名度」的設計，可以藉著辦活動、聚會、完成任務前幾名等等的方法來提高知名度，進而擁有股市交易、向大眾廣播跟進入VIP活動區等的權力，讓你也可以「名利雙收」！



玩家可以選擇自由地在城市中壓馬路喔！



場景是建立在玩家熟悉的城市中

可以自由進入街上的商店

既炫又Cute的全3D世界

從人物角色到場景建築物，都是由3D構成的。想想控制著由自己親手創造出來的角色，在高樓林立的城市中自由移動；路上還能看到汽車、捷運及其他行人，環境也會隨日夜而產生變化，這樣的遊戲真令人愛不釋手呢！

四通八達的城市地圖



不同於傳統大富翁「繞操場」式的地圖，「City Online」的場景是建立在玩家熟悉的城市中（如台北、台中、高雄等），並且依照實際的路名、方位放上各城市代表性的地標建築物。行進時可以自行選擇方向，所以自由度更高。能夠在3D的城市中自由行走（如果嫌太遠甚至可以坐交通工具），並且能夠看到熟悉的地標性建築物，甚至可以進入街上的商店，是一件多麼有趣的事！

踩到這一格會發生什麼事…



城市中林立許多不同種的商店及公司，走到每一格依照所在的公司之不同，提供不同的服務（有KTV耶！）然後收取費用，當然玩家也可以從中間獲得一些好處，像踩到命運格也許可以中頭彩，獲得一筆獎金喔！



特別設計的任務制度

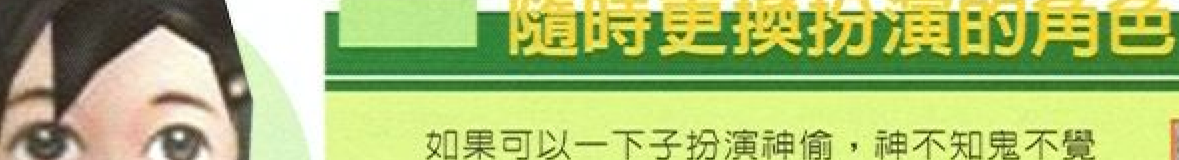
「City Online」的遊戲方式以任務為主軸，每個任務都有不同的目標，如尋找寶物、到達目的地、奪取別人身上的東西、追著明星跑等等有趣豐富的內容，只要達成目標拔得頭籌，就可以獲得獎金。其中也有任務是特別針對團體競賽而設計的，適合大規模的對抗賽。

我們長得不一樣哦！

相信每個人都不希望在遊戲世界中看起來跟別人一樣，「City Online」設計了「紙娃娃系統」，可以讓玩家在創造角色時就組合出自己喜歡的顏色、樣式，從頭到腳都可以選擇。而在遊戲中也有機會可以更換頭髮或衣服等配件，這樣就保證不會「撞衫」囉！

卡片的世界

「City Online」的世界所有可以帶在身上的物品都被卡片化，包括吃的、穿的甚至惡搞別人的；當然也有防止別人搗蛋跟「以牙還牙」的卡片囉！另外卡片可以互相結合，產生出更強大的功能。

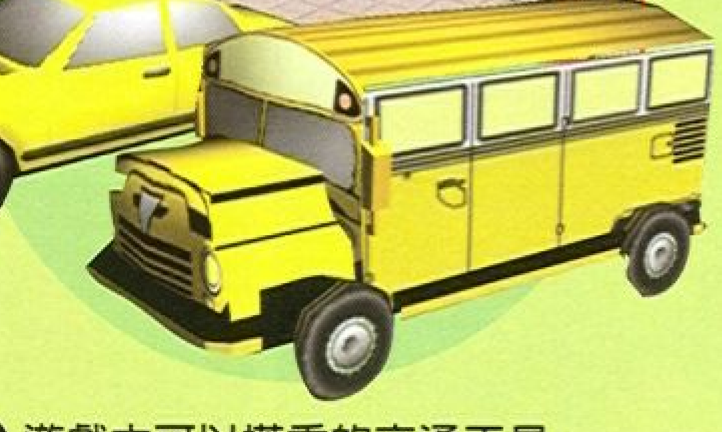


隨時更換扮演的角色



如果可以一下子扮演神偷，神不知鬼不覺地從對手身上拿走東西；一下子又變成偵探，識破犯案重重的千面人，那該有多好！跟現實世界一樣，只要你有了「執照」就代表擁有該職業的能力。只要符合條件，一次可考取多種執照，玩家可以自行變換不同的職業。





遊戲中可以搭乘的交通工具

團結力量大

找幾個志同道合的麻吉，組成「家族」，匯集每個人的力量來達成目標，是多麼有趣的一件事。只要加入家族，就能分享家族資源、情報，在遇到困難時就不怕找不到救兵喔！

文化2 Culture2-Gates of Asgard

預定推出日 2003 5月

＊研究製造所：JoWood ＊販賣流通所：光譜資訊 ＊遊戲類型：策略模擬(SIM) ＊科技需求：Pentium II 500MHZ、128MB RAM



《文化2》是一款版圖橫跨全世界，結合城市經營與角色扮演元素的策略模擬遊戲。除了經營類遊戲首重的「生產」與「建設」兩大遊戲架構，更加入了角色互動元素。玩家將扮演英雄柏嘉尼，從故鄉出發並展開一段段充滿驚奇與冒險的奇幻之旅，你將在每一個新踏上的國度落地生根，建立自己的村莊，為每個村民指派不同的職業，為他們擬定生涯規劃，並看著他們與心愛的人結婚生子共組家庭。目前正在製作國際中文版，預計於今年第二季可以正式與玩家見面。



城市經營與角色扮演的迷人結合

你的人民會從不同的工作累積工作經驗，中途還可以為他們轉職，挑戰更高階的職業；村莊的進步與繁榮，決定於你如何指派人民從事各類型的工作，當人民的工作經驗越豐富，你便能生產越多樣化的物品與蓋出越高級的建築物。在每一關卡劇情中，你將會遭遇到不同的部落民族以及各式各樣的角色人物，你可以與他們交談、進行貿易、甚至征服他們成為統治者，你的任何一個決定都能夠影響整個劇情的走向與結果。整體而言，《文化2》以「角色扮演」為骨架、「城市經營」為血肉，將這兩大元素融洽地結合在一起，是近期能讓喜愛策略模擬的玩家眼睛為之一亮的遊戲。



玩家將扮演名為柏嘉尼的英雄



強調角色元素的高度互動

在大部份的經營模擬遊戲中，玩家一開始努力搭蓋建築、設法建立完美的經濟生態圈，每一棟建築與工人各司其職，然後將完成的產品送出建築外，如此週而復始地運作著，城市的繁榮便接踵而至。然而，在《文化2》裡，強調的不只是「建築」與「生產」而已，除了關卡模式的RPG劇情元素之外，更重視的是「人」這個元素。《文化2》裡的每一個人物角色都有屬於自己的名字（你也可以幫他們重新命名喔），並且需要睡眠、飲食、娛樂、社交及信仰，有自己的生命值、體力值、活力值、社交行動力及信仰度，並且每個人都不會是憑空而來的，必須是彼此情投意合的一男一女結為伴侶共組家庭之後，才有辦法為村莊帶來新生命的誕生，你還可以指定讓孕婦生男或生女喔！遊戲中也賦與你很高的權利，如果你指派任務給村莊的每一位人民，規定每個人在一定時間內都得穿上一雙鞋子，然後你就會看到他們開始不計一切代價地為自己找鞋子穿喲！

為了切實掌控人民的思考和行為，你可以鎖定任何一位人物進行觀察，指定他從事行走、飲食、睡眠、交談、祈禱等動作，甚至叫他去攻擊身旁的動物或是其他村民，只是要小心引發村民的不滿而造成衝突。只要你喜歡，可以分配給每個角色不同的工具、鞋子、運輸工具（像是手推車、牛車或是船隻），並在每間住宅裡佈置傢俱與廚具，讓每位家庭主婦加入生產陣營。對於《文化2》裡的每一個人物角色，你擁有相當高的操控權，但他們仍然有足夠的空間發展出屬於自己的特性，比如，你可以指定一個人去找個伴侶共組家庭，但是他有權利決定自己的結婚對象喔！





遊戲中將有各種不同文化的建築物

讓人民累積工作經驗、有計劃地培育專業人才

《文化２》裡的每一個人民都是獨一無二的個體，一開始預設的職業都是平民，與其說是平民，倒不如說是無業遊民，他們會在村莊裡閒晃，與其他村民閒聊八卦，你可以指派他一個特定的職業，讓他的生活過得更有意義，像是專門採集木頭的伐木工或是搭建房舍的建築工人，這一點徹底地顛覆了一般經營模擬遊戲裡，玩家在經營面板中直接分配工人數給某種職業的管理模式《文化２》提供玩家與每一位人民更直接的接觸與互動，你可以看著你指派就職的人民對一份工作從生澀到熟悉，甚至成為專業人才，與他分享成長的喜悅。《文化２》的職業系統是有階層性的樹狀組織，一個從未有過任何職業經驗的人民只能從一些較基本的農耕、捕魚、打獵或採集工作做起，慢慢累積該領域的工作經驗後，才能進一步挑戰更進階的職業；所以，如果要有效率地培養每一領域的專業人才，就盡量讓每個人專攻同一領域的職業，才能在最快的時間內到達該領域的頂尖，否則每跨一次領域都得重頭作起喔。

在遊戲中建立起的社會架構是由社會裡人民目前所習得的職業技能來決定的。比如，在遊戲的開端，你無法建設烘焙坊，因為要建設烘焙坊的前提是村莊裡必須有碾磨工人的工作經驗達到10以上，但是要有碾磨工人，得先成為農夫並累積農耕方面的工作經驗達到10以上才行，所以，一切的一切，得先從建造一座農場，讓村民成為農夫累積農耕經驗開始。《文化２》的社會就是採取這樣的成長機制。不過「學校」的建立，可以省去你許多麻煩，讓你的村莊更快速地發展：因為，在學校裡，人民可以習得他本身沒有的職業技能，立刻跳級挑戰新的職業，不過前提在於村莊裡有其他的人民擁有該項職業技能才行，否則，誰來當老師呢！？



玩家可以利用學校來教授職業技能

建築與資源交織而成的科技樹

每到一張新的地圖，必須先找一塊理想的區域建立起自己的根據地，讓隨行的夥伴有個可以安居樂業的家園。村莊剛建立的時候，第一件事就是別讓你的人民餓肚子！你可以指派人民去打獵、捕漁，快速地獲得新鮮的食物，然後一邊讓建築工人將農場蓋好，農夫便可以開始種植小麥了！不過你可不能叫人民直接啃麥草呀！所以有了小麥，還得建造磨坊讓碾磨工人將小麥磨成麵粉，再建一間烘焙坊讓麵包師傅烤出香噴噴的麵包，這時，村莊裡基本的食物供應鏈就建立起來囉！另一方面，你還必須指派少數人民肩負起木頭與黏土的採集工作，這兩樣資源加上農場生產的小麥，是所有建築的基本材料，材料不夠的話，叫建築工人怎麼無中生有呢？

《文化２》的建築分為工作、住宅、倉儲與軍事等四大類，每一種建築依需要分成不同的級別，越高級的生產類建築有能力生產越珍貴或高級的物品，比如一級煉金房可以煉造出點燃聖火所需的油脂，而二級煉金房則可利用水、藥草與黃金提煉出戰鬥所需的各種藥水；高級的住宅可以容納較多家庭數；高級的貨棧可以儲藏較多的物品資源；而較高級的軍事建築可以容納較多的駐守士兵，提升攻擊力與防守範圍。遊戲的開端，只有少數的基本建築物可以建設，像是農場、一級貨棧、一級住宅等，隨著遊戲的進行，你的人民累積了相當程度的工作經驗之後，當他們有能力挑戰更進階的職業時，該職業的相對應建築便會隨之出現在建築物選單裡；也就是，當你的村莊裡沒有人能擔任麵包師傅的工作時，是不可能建設出烘焙坊的，所以職業與建築是互相搭配呼應的。

同樣，建築與物品也是相互搭配的。遊戲中一開始可以建設的基本建築物，如農場、一級住宅、一級木匠工坊等，只需要小麥、木頭與黏土等材料便可建造完成，可是當你要將建築物升級或搭蓋更高級的建築物時，就需要更高級的建築材料才能完工了，比如，三級住宅需要磚塊，而四級住宅還需要瓦片才能建造，所以當你想要搭蓋較高級的住宅提供更多村民溫暖的家時，得注意村莊裡是否已經有能夠生產磚塊與瓦片的陶坊才行。《文化２》裡有少數物品是需要諸神的祝福才能成功生產的，比如各類防具與武器，因此在建造防具鋪與鐵匠鋪時，得盡量使其靠近神殿、母艦（村民賴以維生的信仰中心）或是點有聖火的住宅區。總之，《文化２》擁有比一般策略經營遊戲更豐富的人物性格、活動與多樣化的組合，將城市經營與角色扮演兩大元素迷人地結合在一起，讓我們一起期待這款與眾不同的遊戲吧。



各項建築、科技都息息相關



雷神戰機

預定推出日 2003 2月

＊研究製造所：旭聯科技　＊遊戲類型：射擊類　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：PII-600、128MB

哇！我還以為《雷電》重出江湖了耶！面對這款由旭聯工坊所研發高度智慧的電腦中樞，玩家則必需負起拯救世界的重責大任，是絕對不允許退縮的哦！而雖然操作時不但要小心四面八方的攻擊，還得小心冷不防迎面而來的隕石，但面對超華麗的戰鬥表現方式，一定能讓你大呼過癮哦！～衝吧～雷電～哦！錯了！是衝吧～雷神戰機^^!!

未來感十足的故事

西元2130年，外星人入侵地球，世界各國無法單獨對抗外星的勢力，於是泯除了過去彼此間的恩怨，開始統合彼此之間的資源以及人力，建立了世界性的聯邦組織－地球聯邦政府。

在2140年，地球聯邦政府發展出防衛電腦負責保衛地球的安全。但是，因不明原因失控，電腦武器卻開始攻擊人類，眼看地球即將陷入一片混亂，這時由玩家所扮演「先進戰機特勤隊—亞雷斯」，為了對抗這股即將毀滅地球的災難，奮不顧身投入這場戰役。到底是什麼原因造成電腦系統的毀壞呢？只有先擊毀阻擋在路上的電腦武器，才能接近控制中樞，也才能找到真相。到底這次事件背後的真相為何？只有你親自駕駛戰機深入中樞，才能發現了！



共有二種不同的人物與飛機型式可供選擇，二者的區別在子彈發射的速度和威力

超高美術表現


太空中的場景散佈著大大小小的隕石

《雷神戰機》並未因為是射擊遊戲而減少了劇情部分的鋪陳，完整的劇情架構讓遊戲顯得更為流暢，關卡銜接也十分準確、更容易融入遊戲，玩家都可以跟著場景變化，身歷其境感受駕駛先進戰機追擊電腦武器的快感，不同戰鬥場景清楚呈現劇情走向，非常容易進入刺激的戰場時空！


突然分裂為七股死亡光束讓人不知該怎麼躲避


在海面首次迎擊電腦武力，波濤洶湧的背景讓人格外精神振奮！

第一關： 波瀾壯闊的海面上突然出現了數架電腦武力，意圖接近人類世界進行攻擊，在接獲雷達訊息後，人類操控的「先進戰機特勤隊」緊急升空，首次與電腦武器遭遇。由於電腦武器的輕敵與措手不及，玩家很容易的打了一場漂亮的勝仗。


在美麗的夕陽上方雲層展開激戰

第二關： 經過第一次的勝利，「先進戰機特勤隊」回補給艦上做了短暫休息後，決定趁勝追擊，一舉殲滅令人防不勝防的電腦武力，潛行進入電腦武力所佔據的都市，玩家在這個關卡可以領略飛越城市上空的刺激感，高聳的都市建築被雙方戰火染紅，整個城市籠罩在詭譎的戰地氣氛中。

第三關： 原本設置在大氣層用以敵擋外星侵略者的電腦武器，卻沒有因為人類成功破壞城市中的電腦主機而停擺，甚至在此之前，電腦已將此處的兵力加以全面升級，想要全面消滅電腦的勢力，當然不可以遺漏此處，玩家將在大氣層面臨可怕的最終魔王。

嘿嘿！這三個關卡只是更精采激烈空戰的序曲，其他如宇宙中亂石飛舞的場面、實力深不可測的最終電腦武力的致命絕招，這些令人大呼過癮的操縱快感，可就等著玩家自己親身體會大氣勢的遊戲戰鬥畫面了。

畫面猶如電影運鏡

一般的射擊遊戲在最後面對大魔王時，大多都是用最大型的飛機代表，但是《雷神戰機》卻有更突出的表現方式。

前階段關卡的小頭目就以極具壓迫感的方式登場，龐大的機身掠過整個畫面後，才以接近1/2畫面的份量與玩家對戰，除了像煙火般發射大量的飛彈外，每個頭目都有自己獨特的攻擊方式—從天而降的巨大能源光束、格子狀光束牢網、一分為七的恐怖雷射光，這些充滿想像力的武器發射方式，一定能帶給玩家給多遊戲樂趣。遊戲中藉著即時3D運算，巧妙的藉由鏡頭的變換，來呈現每一關頭目出現的壓迫感，再加上巨大的頭目造型，讓玩家感受頭目的威力！


飛機下的城市被激烈的戰火染成詭異的暗紅色。


煙火般的美麗景緻卻是讓人難以躲過的死亡陷阱

支援單機與網路雙打


巨型的魔王掠過玩家飛機的下方，玩家們可要小心操作才能閃過它的攻擊。

大家或許有這個經驗，想要跟朋友分享好玩的遊戲，但是電腦只有一台，遊戲也只有一個人能玩，所以常常得犧牲一個人，但是現在這款遊戲開放支援第二位玩家操作模式，只要在一開始設定二位玩家想要使用的按鍵位置，就可以開始盡情享受雙人的遊戲世界了！另外，此款遊戲也有支援區域網路對戰的功能，只要設定好連線功能，玩家們就可以和邀請拍檔，盡情的來一場空中大戰。


找親朋好友跟你一起享受這款刺激的遊戲吧！雙人合作能帶給遊戲更多的樂趣喔！

由於每個關卡中的敵機形式不同，出現的方式也有極大的差異，所以玩家們可要培養兩人間良好的默契，才能在為數眾多的敵機中衝出一片好成績喔。

高度的自由操作


幾乎沒有空隙的戰火，想要躲過被摧毀的命運，可要仰賴高超的操縱技巧。

《雷神戰機》另一獨特的設計，是玩家可以在遊戲開始前設定自己喜歡的操縱方式，不但支援鍵盤與搖桿，連鍵盤上的操作方式玩家也可以依照自己的喜好設定，隨意設置所有按鍵，再也不用背記遊戲原始設定。就算在二人玩家的模式下，還是可以在同一個鍵盤上分別設定玩家一、玩家二喜歡的按鍵方式，讓兩個人一起進行遊戲更有趣！

遊戲中有兩種難易度可供選擇，搭配單人或雙人遊戲，共可以有四種變化，玩家即使重複玩了許多次，仍然不會有厭倦感，因為不同的遊戲拍檔所產生的不同默契和不同的難易度，都一定會帶給你不同的感受。


飛機前方突然出現瞄準的紅點，緊接著，巨大的能源光束對準你而來！

武力倍增的絕佳機會

一開始，玩家就有二款不同特性的戰機可供選擇，分別在火力強度與發射速度上有不同的表現。

在遊戲中若擊滅電腦運輸船，將可以獲得更強力的飛彈配備，甚至還能增加子機，每一台戰機最多可配備兩架子機。子機除了可以加強你的攻擊力外，還可以幫你抵擋敵方的子彈，不過請注意，子機承受了一定數量的子彈後，便會被擊毀。


遊戲設計不但刺激，畫面的精采度也是另一項享受的重點。


只要通過每個關卡最後的魔王考驗，就會有補給艦提供玩家作短暫的休息與補充能源的機會。

英雄本色





預定推出日 2003 5月

＊研究製造所：酷奇思數位園　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：未定



《英雄本色》是一個科幻武俠角色扮演遊戲，是由徐進良大導演所屬潑墨仙人製片公司與酷奇思數位園有限公司兩大產業獨家攜手開發的作品，其遊戲劇本與人物設定取材自徐導演今年第二季即將上檔的電視八點檔科幻武俠連續劇【英雄本色】。由於之前徐導演的【風雲之雄霸天下】科幻武俠連續劇勇奪華人收視冠軍，並陸續授權華人及全球市場多達二十餘國家語文版權，尤其是歐美市場更提出希望能提供遊戲軟體同步授權的市場需求，因而促成了兩大產業合作開發遊戲軟體的機緣。

故事背景介紹



西元一三六六年，反抗蒙古帝國長達十二年的韓宋帝國，在宰相劉福通亦即白蓮教教主的率領下，擁立韓林兒為帝，其時朱元璋還只是韓宋帝國下一名將領，其後劉福通戰死，韓林兒誤信朱元璋所言，前往應天（南京）接受朱元璋之奉迎，不料竟被朱元璋授意軍隊將其推入長江溺死；白蓮教其餘部將東方青木等人亦遭受圍剿，東方青木急率徒眾逃至雲南邊境之藏風谷，改立「四方門」，從此隱居江湖，但卻因此與明朝結下恩怨，俟機與朝廷作對。多年後，東方青木被蒙古雲妃設計擒住，關在不見天日的地牢裡，直到原嘯天的出現，才重啓一線生機。

嘯天的父親原少卿是朝廷開國功臣，少卿的好友宋凌霄不僅與他同朝為官，同時身為太極劍派掌門的凌霄，還受少卿所託，收嘯天為徒。嘯天天資聰穎，性格爽朗，頗受凌霄青睞，不但打算將掌門之位傳給嘯天，還準備將自己女兒吟荷嫁予嘯天為妻。吟荷為宋凌霄的獨生女，長得美貌動人，與嘯天本為青梅竹馬，兩人情投意合，無論家世或人品，俱可說是天作之合。就在嘯天與吟荷的婚期已定，兩人甜蜜計畫未來之際，他們的大師兄易水寒卻在一旁狂飲悶酒，冷眼看著這對甜蜜的愛侶…………《英雄本色》故事就在這樣動亂的明朝初期中展開！



主要人物介紹



原嘯天　男、20歲

拜在太極劍派宋凌霄門下學藝，天資聰穎的他已被意屬為掌門接班人，並與凌霄之女吟荷訂有婚約，不料於成親之日，全家遭人誣陷叛國，導致家破人亡。本性率真重情重義的原嘯天，為還原清白以告雙親在天之靈的同時，卻也一步一步解開自身源自蒙古王族之後的真相，無法自容的血緣親情，令他自我放逐；重罪之身引來朝廷、江湖的追殺，令他不容於天地之間。是情海生波？是政治陰謀？亦或是江湖至尊之爭？孰敵？孰友？全憑玩家的智慧來解開這局中局！謎中謎！

易水寒　男 24歲

太極劍派門徒，原嘯天最敬重的大師兄，兩師兄弟同時愛戀小師妹吟荷，眼見吟荷將被嘯天所奪，內心多有不甘，然其生性沉靜穩重、城府深沉的他，心中自有不為人知的盤算計劃。一心崇尚權勢狼子野心，為達目的不擇手段；的背後又有著一股隱藏的勢力，幫助他引發一波又一波的殺機。，性格多疑善變的他，最終的目的何？又將引起江湖多少腥風血雨？



北堂馨兒 女 19歲

為四方門傳人北堂墨之女。外貌清麗、古靈精怪、伶牙俐齒，有赤子之心，而不失善良之心，武藝平平，擅長八卦術數，與嘯天不打不相識，愛上嘯天的狂放不羈，更被嘯天的癡情感動，一路與嘯天扶持，助他學習上乘武功，只求能與天涯行走，生死相隨。

東方玉 男 22歲

四方門長老之子，亦四方門預定之掌門人，文質彬彬、學問淵博，出生時感染胎毒致身體孱弱，因此埋頭鑽研醫、毒之術，頗有所成，性格內向，後與豪爽的嘯天結為好友，並受其影響而變得開朗。暗戀活潑好動的北堂馨兒，與嘯天竟成情敵，在愛情與朋友道義間擺盪矛盾，卻深情不悔。

丹丹 女 20歲

性格倔強多情的孤女，自小身世漂零，流落妓院中，賣藝不賣身，外表嬌媚儀態萬千，世故得體善於察言觀色，內心熱情重義，不畏權勢亦不貪戀富貴，孤傲自重。唯對東方玉情有獨鍾，紅顏薄命的她又會再情字這條路上，遭遇到上天何等的捉弄，讓嬌弱無助的她遁入奇門武學一夕成白髮。

東方白石 男 50餘歲

東方青木孿生大哥，身形和東方青木一樣，個性則更為沈穩冷靜，功夫高深莫測，年少時因故遠渡東瀛之後與其中原親人斷了音訊，如今又因何故重返中原？無人知曉。

東方青木 男 55歲

東方玉之父，四方門之門主，身形高大威猛，性烈暴躁，武功絕高；原為白蓮教教徒，跟隨教主劉福通抗元復漢，曾將紙條藏於月餅中暗示教衆於八月十五殺韃子，並擁韓林兒建立韓宋帝國，後韓林兒遭朱元璋用計害死，白蓮教徒亦遭到圍捕，青木立即帶徒衆逃至雲南邊境，另立四方門，處處與朝廷作對，後被捕下獄，在獄中體悟絕世武功，後與嘯天在獄中相遇，深感有緣而將秘笈授與嘯天，並求嘯天替他尋子傳位。

南宮烈 男 50餘歲

性烈如火，鬚髮皆赤，身上藏有「火麒麟」，擅長「南火玄功」，在四方門排行第三，後遭易水寒刺殺。



西門若水 女 50餘歲

四方門堂主，清新脫俗之美，後因傷重受殘，終日困在海邊石洞裡，變得憤世嫉俗，對人充滿懷疑和不信任。

食為天 男 30歲

一臉橫肉，賣人肉包子，壞事作絕，卻也有講情講義的一面，進凡人谷後，跟在嘯天身邊，偶而越幫越忙，卻不失其可愛的一面，武器是剁肉刀。

殺神 男 40餘歲

冷靜沈穩的武林殺手，功夫高強，看盡江湖恩怨後，隱居在凡人谷，因受到寒天姥姥的感化，除非萬不得已，絕不再出手殺人。

蒼龍少年



預定推出日2003 3月

＊研究製造所：遊戲龍科技-遊戲巫師小組　＊遊戲類型：角色扮演　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：P3-500、128MB



繼前兩期為各位介紹了《蒼龍少年》的介紹之後，相信玩家們對於主角、故事背景以及簡單的遊戲性有大致上的瞭解，接下來為各位介紹關於遊戲更多的其他系統與劇情演出，讓玩家對於《蒼龍少年》的遊戲深度有更進一步的瞭解。

電影情節般的劇情演出

在《蒼龍少年》的遊戲中，所有的劇情表現，都將全程使用即時畫面串場演出。除了一般的劇情畫面之外，當遇到重大劇情片段時，將會有更大場面的劇情演出，而這段將由即時畫面製作成大動畫在遊戲中播放出來。以下片段便是在試玩版時出現的重要劇情動畫的部分片段，為主角蓋特和藍龍的第一次相遇的劇情片段。









戰鬥介面簡介……



下達指令介面(魔法攻擊)

1. 攻擊：下達攻擊性魔法指令。
2. 輔助：下達輔助系魔法指令。
3. 恢復：下達恢復系魔法指令。



戰鬥狀態介面

顯示目前敵方怪物肖像、名稱、以及所剩生命值。

1. 敵方怪物狀態表（左上角）
2. HP：顯示主角目前生命值。
3. MP：顯示主角目前魔法值。
4. SP：顯示主角目前精神值。
5. 憤怒值：顯示目前主角所累積的憤怒能量，當滿格之時主角將會施展憤怒一擊的招式。
6. 時間值：顯示目前主角攻擊順序，當滿格之時便輪由這位主角施展攻擊。
7. 主角肖像：反應主角目前狀態，可顯示正常狀態與異常狀態（瀕死、中毒）。



下達指令介面

1. 攻擊：下達一般攻擊指令。
2. 魔法：下達魔法攻擊指令。
3. 召喚：下達召喚藍龍攻擊指令（蓋特專屬功能）。
4. 物品：下達使用物品指令。
5. 絕招：下達絕招攻擊指令。
6. 防禦：下達防禦指令。
7. 合體：下達與藍龍（或黃金龍）合體攻擊指令（蓋特專屬功能）。
8. 逃跑：下達逃跑指令。





戰鬥系統介紹之二 —NPC劇情支援系統（簡稱NSS系統）

上一期為各位介紹了《蒼龍少年》第一個特殊的戰鬥系統－我方前置攻擊系統（AFS系統），這一期將為各位介紹另外一個特殊的系統—NPC劇情支援系統，簡稱NSS系統。當主角進入戰鬥模式時，與一般戰鬥系統非常不同之處，在於主角將遭遇的敵方角色可能不單單僅是攻擊主角而已。隨著主角的等級高低，主角在進入戰鬥時，有可能會遇到敵方怪物向另外一隻中立的龍或角色（NPC）施展攻擊，而此時主角將可以主動干預這場戰鬥，發動前置攻擊（AFS系統）遠端偷襲敵方角色。因此在遇到敵方怪物之時，敵方角色有可能已經在之前戰鬥失去一些生命力，因此主角可以輕易的將敵方角色打敗。舉例以右圖為例，下方為某一雅格族人和運輸龍在運貨途中遭受敵方角色綠邪龍的攻擊，而此時主角蓋特將可以從中干預這場戰役，以AFS系統先在遠方偷襲怪物，之後再進入一般的戰鬥畫面。當然，此項NSS系統不單單僅是主角支援NPC，初期在主角等級較弱的時候，在戰鬥中途亦會有其他NPC前來支援主角，而在NPC支援之後這項戰役將宣佈結束，玩家不需要將敵方角色打敗就可以得到該有的經驗值與點數，這在遊戲初期將可以讓不熟悉練功模式、或是比較肉腳的玩家體會NPC從旁協助的樂趣。



玩家可以因為NPC的介入，而事先偷襲怪物

藍龍 特殊系統

■藉由吸取敵方靈魂體改變屬性

在遊戲當中，玩家可以隨自己喜愛遊戲中發展藍龍的屬性。在《蒼龍少年》當中，共分為四種基本屬性（地、火、雷、冰），而每一隻敵方角色都擁有自己的屬性。而在進入戰鬥時，當擊敗敵方角色之後，敵方角色將會在體內釋出靈魂體，而這些靈魂體將帶著四大不同的屬性值，玩家將可以操作藍龍吸取敵方角色的靈魂體、藉由吸取不同的屬性靈魂體來改變藍龍目前的屬性值。而每場戰役玩家可以任意操控藍龍吸取何種屬性的靈魂體，只是每次戰役中只能吸取相同屬性的靈魂體，因此這時玩家必須為藍龍日後的屬性作一個完整的規劃。如果玩家安排藍龍吸取火系的靈魂體，日後藍龍將可以獲得更多的火系屬性值、藍龍將可以習得更多的火系攻擊魔法，因此玩家可以依據自己的喜好來幫藍龍設定未來自己的屬性變化。



藍龍正在吸取敵人所留下的靈魂體

■四周環繞屬性魔法

在戰鬥模式當中，玩家可以藉由小藍龍的四周環繞魔法，來判定目前藍龍的屬性值（圖中的顏色共分為褐、紅、藍、白，各分別表示地、火、雷、冰等四大屬性）。



四周包圍著紅色魔法，代表藍龍目前是屬於火屬性

戰鬥勝利介面

在我方戰鬥勝利後，遊戲上將顯示戰鬥勝利介面，上面將顯示我方主角們在這場戰役後獲得的各項屬性與點數。

1. **獲得經驗值**：這場戰役我方主角們所得到的平均經驗值。
2. **獲得金錢**：這場戰役我方主角們所獲得的總金錢數。
3. **獲得屬性**：這場戰役我方主角們所獲得的屬性值（個別獲得）。
4. **獲得四大屬性屬性**：這場戰役藍龍所吸收的總靈魂體數性數量。
5. **獲得道具**：這場戰役我方主角們所獲得的總道具名稱與數量。







升級介面

在我方戰鬥勝利之後，我方主角如果有一人進入升級狀況，遊戲中將會彈出升級介面，顯示我方角色八大屬性升等情況表，分別是：LV（等級）HP、MP、SP、力量、智慧、敏捷、運氣。而在下方將會顯示我方主角將會習得的魔法或技能。



不可能的生物

預定推出日 2003 3月

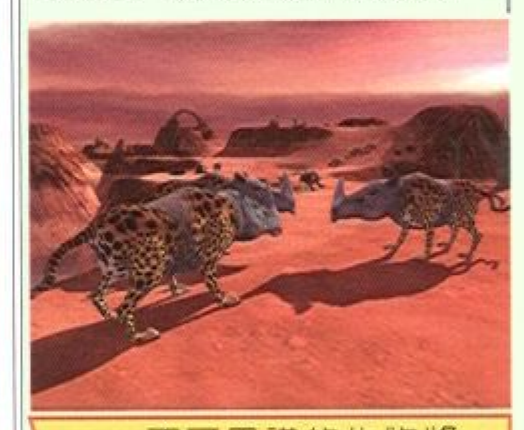
＊研究製造所：Relic　＊販賣流通所：台灣微軟　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：P-500、128MB



天啊！這真是太神奇了！藉由基因的改造把各種不同的生物結合在一起，取長補短製造成威力匪夷所思的怪獸大軍，這款 Impossible Creatures《不可能的生物》，真是太有想像力了！阿雷斯，用我這隻能上天下海的鯨魚+老鷹的怪物去消滅魔王吧！

好學易上手的即時戰略

這款遊戲在還沒上市之前，製作公司 Relic 已經先行在網路上釋出了試玩版，而試玩版中的教學模式相信一定能讓玩家一一熟悉遊戲裡的操作方式。但是這時候一定有玩家要發問了：教學模式都是英文的，我看不懂怎麼辦？遊戲雖然好玩，但每每總是遇到「語言」上的問題，而讓玩家裹足不前，進而減低了體驗遊戲的樂趣。其實小尼在此告訴各位害怕英文的玩家，安啦！在 Impossible Creatures《不可能的生物》裡，除了操作方式簡單之外，圖形化的介面加上清楚的指令，想信玩家們可以輕易的創作出屬於你自己「專利」的怪物！



不可思議的生物將由你創造喔！



遊戲的操作介面簡單而明瞭。

簡單的資源設定

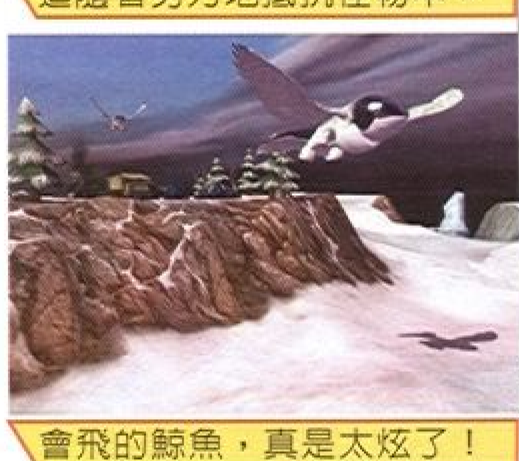
開始來學怎麼體驗 Impossible Creatures《不可能的生物》吧！首先，遊戲會給你一個實驗室（Lab）。這個實驗室是最重要的建築，只要它被摧毀，那遊戲就會結束。實驗室還是其他重要的任務，那就是生產追隨者（Henchman）來協助你收集資源，以及升級研究等級（Research Level）。那遊戲中的資源有哪些呢？其實很簡單，就只有煤礦（Coal）及電力（Electricity）兩種。煤礦需要追隨者來開採，而電力則需要由追隨者建築電桿（Lightning rod）來產生，建的越多則電力累積的越快，不過只能蓋到四座。但是想要有充足的電力怎麼辦？小尼在此告訴你一個能更快累積電力的方法，那就是尋找地圖上的間歇泉（geyser）。它是一種天然的資源，只要指派追隨者在間歇泉上建築發電機（Electrical Generator），再加上之前搭蓋的四座電桿，你就擁有充足到用不完的電力啦！



追隨者努力地抵抗怪物中。



這些發電廠可是很重要的喔。



會飛的鯨魚，真是太炫了！

發揮巧思創造獨一無二的動物

瞭解遊戲中的資源採集方式之後，接著來學怎麼生產兵力吧！要生產兵力，你需要指派追隨者建築怪物研究室（Creature Chamber）。這款遊戲的精妙之處就在這裡了！因為你想「自創品牌」生產獨一無二的怪物就得靠它！首先，你要先進入怪物研究室裡看看動物園（Zoo）裡面有哪些動物可以讓你「發揮」。基本上會有印度豹（cheetah）、黑猩猩（chimpanzee）、長頸鹿（giraffe）、狒狒（baboon）等等算是「基本」的動物。接著，選擇結合（Combine）來進行「動物大合體」吧！這個「結合」的動作就是讓你發揮創意及想像力的時候啦！只要進入「結合」選項，選好你想結合的動物，按一下即可完成世界上絕無僅有、只有你有的怪物！若想研究出綜合各種動物的優點，那得花上一些時間。需要透過不斷的結合、結合、再結合，有朝一日研究的成果一定真正成為你心目中那種最強的怪物！



有看過魚在陸地上走路嗎？

陸海空三棲動物大匯集

當資源的採集與兵力的生產製作之後，接著我們來研究一下這款遊戲更深入的一些內容吧！首先，當你掌握許多資源之後，你要盡可能的在實驗室裡升級研究等級。因為研究等級越高，你可以搭蓋的建築物也會越多，能夠生產的兵力也會更高級。若是加上基因放大器（Genetic Amplifier）對這些特殊的怪物進行不斷地升級，你手中掌握的怪物將會越來越強壯，移動速度越來越快，攻擊力越來越強，視野也會更廣泛！再者，別以為遊戲裡只有陸地才能有自創的怪物喔！還有會飛、能游的呢！至於要怎麼生產飛行怪物及水中怪物呢？若要生產飛行怪物的話，你需要建築飛行怪物研究室（air chamber）；若是要生產水中怪物，那您需要建築水中怪物研究室（water chamber），而這個建築需要追隨者蓋在水上，因此地點的選擇很重要。要是離自己的實驗室太遠，那就得小心被敵人的怪物摧毀。這些會飛、能游的怪物若要進行進化升級，也是要透過基因放大器來進行的喔！這時候問題來囉！除了怪物能夠進化升級之外，那追隨者是否也能夠升級呢？答案當然是可以囉！你只需要指派追隨者搭蓋一座研究所（Research Clinic），你的追隨者想要跑得更快、蓋的更快、看的更遠，甚至是加速搬運煤礦，通通都可以利用這座研究所來完成喔！



螃蟹加上鯊魚可是水戰中的利器。



怪物們正在激戰中！

老虎結合斑馬的速度一定很快。

努力建築防禦工事

談完了所有的升級方式之後，那家園有沒有防禦措施呢？這點製作公司 Relic 已經幫你想到囉！遊戲中有三種防禦工事，若你想阻止飛行怪物偷襲你的實驗室，那一定要建築防空塔（anti-air tower）。因為它能夠透過裡面的雷達協助你及早偵測到來襲的飛行怪物，讓你有時間能夠準備反擊。至於怎麼抵抗陸地的怪物呢？這就得靠另外兩種防禦工事啦！一種叫做聲波塔（soundbeam tower），它會對來襲的陸上怪物發射圓錐狀的超音波進行反擊，因為動物們的耳朵都是很敏感的，怪物的耳朵對於這種超音波可是受不了的呢！還有一種稱作刺藤柵欄（bramble fence）的建築，它不會對怪物進行攻擊，不過它卻可以阻止怪物的前進，能夠阻擋一段時間直到它被摧毀。因此，刺藤柵欄算是拖延敵人怪物進攻的一種有效方式。

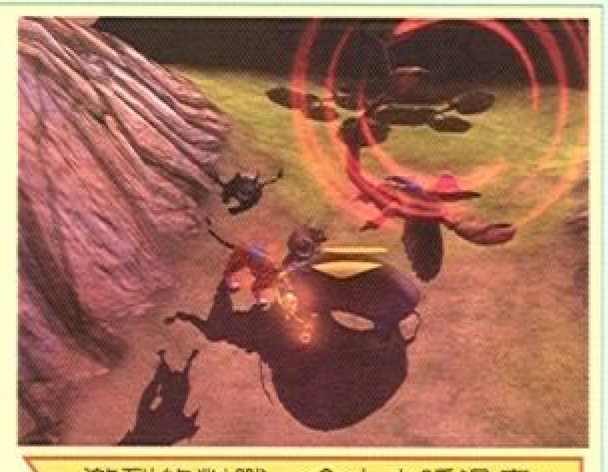


利用防禦措施把敵軍擋在山谷中。

哇！敵軍攻入我們的地盤了！

詭譎多變的連線對戰

在看完Impossible Creatures《不可能的生物》的基本玩法之後，相信大家都會有一股躍躍欲試的衝動，想儘快加入基因改造的行列，創造屬於自己的怪獸大軍。根據官方的透露，在遊戲中總共會出現的動物共有50餘種，而將有上千種的組合可供玩家創造發揮，可完全滿足玩家的想像力。遊戲中提供的單人關卡模式總共有15關，玩家可以跟著故事的進行一步步的了解遊戲的玩法及樂趣。而最吸引人的連線對戰模式方面，遊戲最高可提供到6人的連線即時對戰，並且更提供了20種以上的對戰地圖，讓玩家可依自己的喜好來進行對戰，並且可以在網站上看到屬於自己的排名及狀況喔！



激烈的對戰，令人大呼過癮。



單人遊戲中的過場動畫。

君臨天下 Praetorians

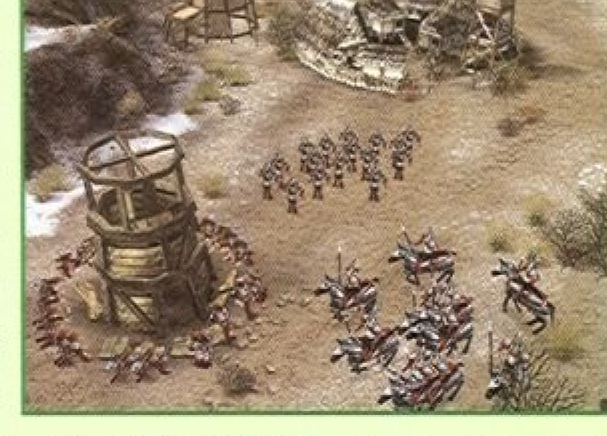
預定推出日 2003 3月

＊研究製造所：Eidos　＊販賣流通所：英寶格　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：PII-300、64MB RAM



即時戰略中，往往玩家得一邊操縱軍隊來進行征戰，一邊得顧及後方的補給與經營，但是人類畢竟不是電腦，要同時顧及兩邊，甚至三邊的進行總是有點困難。於是也有遊戲公司想到這一點，而巧妙的將即時戰略遊戲中的經營層面縮小，甚至取消，讓玩家能更專心的操作戰場上的部隊運作，這樣不僅玩家可以專心一致的操作部隊，也可以從中獲得指揮的快感，而不會三不五時因為一些雜事而分心，這款《君臨天下》就是這樣的一款遊戲。

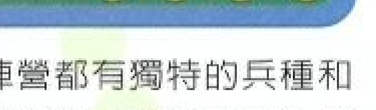
赫赫有名的設計小組



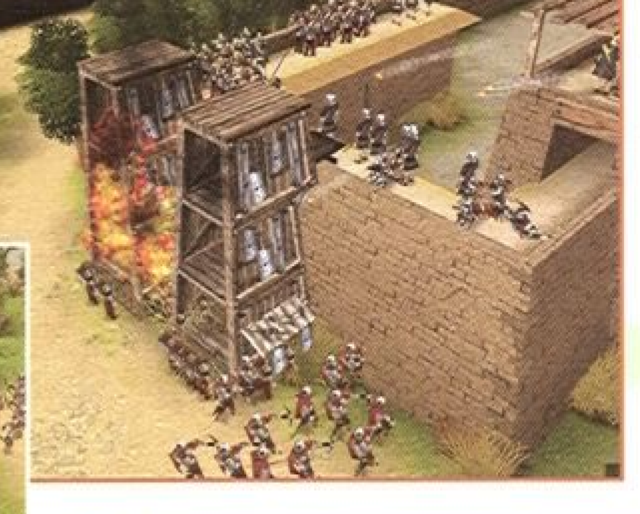
還記得在一兩年前，廣受玩家討論的《魔鬼戰將》(commando)嗎？之後又繼續推出續作《魔鬼戰將二》(commando2)，在遊戲中，我們可以看到精巧的人物反應與精緻的遊戲環境，而設計小組 Pryo Studios 也因《魔鬼戰將》系列成名，現在這批原班人馬，正在開發新一套的戰略遊戲－－《君臨天下》(Praetorians)，這套以神聖羅馬帝國為背景的遊戲，講述當時羅馬帝國征戰北非以及歐洲國家的故事。Pryo Studios 的開發人員表示，他們並不會創造一套常見的戰略遊戲，意思是玩家不會在遊戲中進行「儲蓄」的工作，而是會偏向戰爭方面，開發人員想令《君臨天下》的戰鬥系統更加有特色，而且在遊戲進行時花較多一點時間到戰爭上，因而簡化了賺錢和發展國家等開發的系統，而將遊戲設計著重在戰爭的實際場面上。



不同的種族與文化

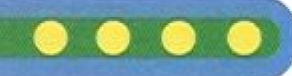


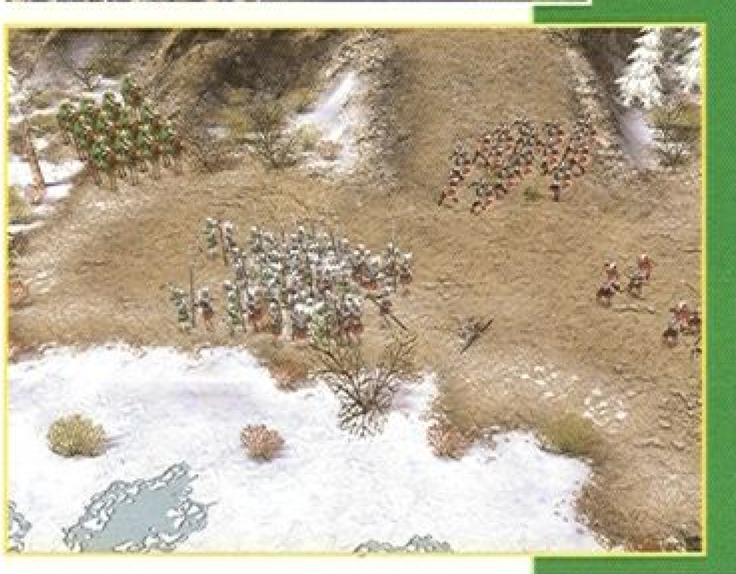
遊戲中，玩家可以選擇三種不同的文化與種族來進行征戰，每個陣營都有獨特的兵種和武器，當然在文化背景和建築物也都有不同的特色，遊戲中的主角當然是神聖羅馬帝國(Roman Empire)了，其他亦會有埃及(Egyptian)和蠻族(Barbarian)。在當時所謂的蠻族，是指歐洲地方其他異國異族，包括英國、愛爾蘭及挪威等，因為他們的特色相似，分別不算太大，所以便統一成為蠻族了。



遊戲之所以引用羅馬為背景，是因為這個時代的國馬帝國歷史上大部份都與戰爭有關，加上多種書籍都有記載其戰役和兵器等等，十分有利研發一套以戰爭為主體的戰略遊戲。當然，由於這三個種族有相當大的差異，在遊戲中也可以針對這三個種族來制訂特別的戰爭與策略。

場景多變，場面壯觀





從《魔鬼戰將》系列，我們可以看出設計小組對於遊戲環境的設計相當嫻熟，在《君臨天下》這款遊戲中，隨著玩家天南地北的征戰，可以看到多變的場景，由雪地到沙灘應有盡有，配合優秀的圖像引擎，讓玩家在戰鬥中也能欣賞到美景。而且這些場景也不只是好看而已，在森林中，林木可以讓玩家的軍隊藏匿蹤跡；在高地，遠距離的攻擊武器射程更遠；雪地與沙地中，部隊會因地形變化而減低或加快行軍速度，因此在這款遊戲中，玩家也必須十分注意地形的影響，它可是戰爭的一大要素喔！



龍族V1.1 冰封記憶

預定推出日2002 2月

＊研究製造所：eSofnet ＊遊戲類型：線上角色扮演 ＊販賣流通所：第三波 ＊科技需求：PII-300、64MB ＊預定推出日期已推出

伊斯的變動

《龍族》在一月份改版成V1.1 版後，近期內又將有更新囉！這次變動並不會很大，主要是針對玩家需求所做的調整，且主要的受惠對象是伊斯國民。變動的方向有三個：

1. 增加國內資源分配
2. 怪物分佈調整
3. 擴大地圖

其實伊斯這個國土小、人口少、資源也少的國家，好像凡事都處於弱勢，但這卻是韓方當初的設計理念：用伊斯這第三國來調和兩大國的勢力。但問題卻出人意料，伊斯雖然是較慢開放的國家，但在台灣後期開放的伺服器裡，伊斯的國民數量竟是三個國家中最大最多的！這現象超過當初的遊戲設計，而現存的國戰及邊境戰機制並不可能針對一、兩台伺服器做改變，就算改變了，也會有不公平的爭議；既然後天無法修正，只好從先天上做調整，來滿足玩家的需求囉！



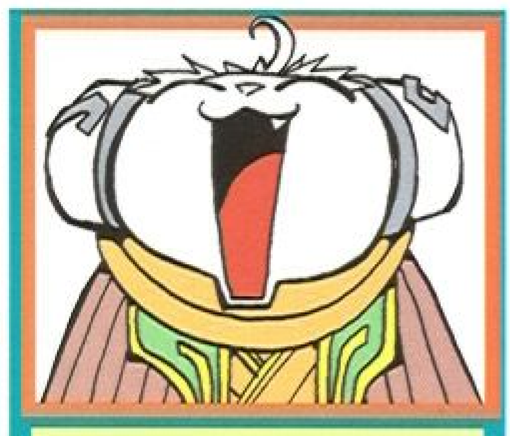
大溪谷－怪物分佈更明確

充滿中階怪物的大溪谷，過去怪物分佈較零散，這次將會做一部份的調整。如地圖東側仍將不擺置怪物，而是做為玩家活動據點；而西邊、北邊地區將成為蠍子人的地盤；西南側會有大量的『小穆』(穆吉那)聚集；而河的東岸，則是石魔像和巨魔的大本營。



光洞窟－巴酷怪重現

光洞窟方面則做了非常小幅度的調整，西北側將會出現巴酷怪，食人魔王和石像怪也將更換位置，而東側的雙頭巨人則老神在在，沒有任何改變。



自《龍族V1.1》上市己有一段時間了，根據韓方的消息，2月中會有一個小小的更新，這個更新對伊斯國民將是個福音，到底哪裏變動了...各位看看就知道囉！

巴拉坦的變動－新增農地、礦區等資源

首先變動的，是以前被形容成『鳥不生蛋』的窮困首都－巴拉坦。玩過伊斯國的玩家都知道，在這裏種田很辛苦，常常一群人對著全國唯一的一小塊農田狂耕猛墾，有時候甚至擠了數百位農夫在拼命種田，擁擠的程度，真是苦不堪言。所以，此次的變動將會增加農地，使伊斯的農夫從此不再哀怨；除了在城內東南方與西南方各有一塊農田以外，更新版也為每天努力挖礦的礦工玩家們，準備一塊新的礦區。



紛爭區域的調整－道路更寬廣

各戰場的地圖、大草原這些玩家容易發生紛爭的地方，更新版都在出入口處做了一部份的調整，道路變得更寬敞，玩家間就不會再發生卡住的情況囉！



那吳勒臣－開放新的魚點、樹林、礦區

原本光禿禿、資源缺乏、適合中低等級練功的那吳勒臣，這次的改版中，將出現幾項新資源。南側的小池子會出現新的魚點，而南部的樹林與礦物也可以開挖囉！對於急需資源寶物的玩家，快到這裏報到吧！



烽火戰線 (World War II:Panzer Claws)

預定推出日 2003 2月

＊研究製造所：Eidos　＊販賣流通所：英寶格　＊遊戲類型：即時戰略　＊科技需求：PII-450、128MB RAM



最近市面上多了很多以二次大戰為題材的戰爭遊戲，但也都是偏向第一人稱射擊或是純策略取向的類型，這款《烽火戰線》採用的是即時戰略的模式進行，將有別於其他遊戲所帶來的滿足感。

名作的續集



不知道玩家記不記得《公元2150-- 地球戰紀》(Earth 2150)和前不久才推出的《第三次世界大戰--黑金》(World War III : Black Gold)，而這兩款遊戲，就是今天所要介紹的遊戲--《烽火戰線》的前作。這幾款遊戲，都是由德國 Zuxxez 娛樂開發的 3D 即時戰略遊戲，遊戲背景設定在 1941 年到 1944 年間，再現了東線、法國及義大利的重大戰役，玩家在單機市場可選擇指揮蘇軍、德軍或盟軍部隊，還包含了多種裝甲和空軍單位。此外，這款遊戲還使用目前該研發小組最新的「Earth-3」遊戲引擎，使得遊戲在環境和光影等真實性上更加逼真。



遊戲畫面效果提升

首先，在解析度方面，在《烽火戰線》中可以將解析度調到最高 2048X1536 ，而且還能保持 65535 色喔！由於遊戲支援最新的硬體，因此不論玩家的顯示卡是否很高檔，都可以支援。不過電腦不夠高階的玩家也不需要擔心，遊戲也提供最低的顯示條件與解析度，所以一樣可以享受這款遊戲所帶來的快感。由於遊戲是完全 3D 的真實環境，因此玩家可以隨意的進行視角旋轉與固定，而且即使在不斷的調整視角中，玩家在遊戲中所做的改變，仍會依照自己的運轉來加以變動。此次在場景貼圖部分，這款遊戲引擎也有了強化，遊戲場景中的貼圖允許多重貼圖，因此像是雪地中可以有雪地行走的痕跡；飛彈炸到地面時，也會有兩種以上的材質貼圖同時貼在同一個區塊中，展現比擬真實環境的效果。

真實時間與光影效果



遊戲中除了真實的環境外，在時間上也擁有真實的變化，遊戲的場景會隨著時間的流逝而改變，玩家可以看到原本迷濛的晨霧逐漸升起初陽，然後初陽又變成正午的炙熱陽光以及午後的烈日，傍晚可以見到斜陽逐漸西下，留下一片沉寂的黑夜。同時也可以在遊戲中看到從晴天變成陰天或雨天，由於這款遊戲玩家也有可能在西伯利亞的雪地中進行激戰，因此在雪地中也可能因為遇到不同天氣狀況而導致不同的作戰效果，且由於日夜的變化，因此作戰的樂趣也激增不少。

講到黑夜，就不能不提這款遊戲的光影效果，遊戲中的光影變化是即時變化的，同時在新的遊戲引擎中，程式已經可以同時控制遊戲環境中百多支不同顏色光線的投射，因此玩家將可在戰場上見到雙方單位在黃暈的燈光照明下，與敵方前來夜襲的隊伍展開一場暗夜中的火拼。此外在黑夜之中敵軍的偵查範圍會因為玩家將我方單位的選項“大燈”關掉後而減少被發現機率與範圍，我方可利用月色的掩護下進行作戰與運補，因此在這款遊戲中，掌握時間也是很重要的因素喔！



更細緻考據的物件模型



由於遊戲引擎的強化，在模型的擬真度也更加強化了不少，遊戲中的一草一木，甚至是武器設施，小至鐵絲網，大至軍用戰鬥機，這次一律用更細緻的 3D 建造模型。由於雙重貼圖，這些二戰當時的武器，真的會在玩家的電腦前真實重現。

遊戲這次由於不像之前的作品是架構在虛擬的歷史上，也由於這次都有真實的史蹟可查詢，因此每個武器與各個軍種的營地，都與歷史上記載的相同，設計小組在考據上下了相當多的功夫，喜歡二戰的玩家們，在這款遊戲中將可獲得無比的滿足。

石器時代2



預定推出日

＊研究製造所：華義國際　＊遊戲類型：線上RPG　＊販賣流通所：華義國際　＊科技需求：未定



故事背景設定

《石器時代2》的故事背景設定在現有石器時代的500年後，自從過了長久安逸的石器時期後，石器的地層發生了劇變，原來有六塊帶有魔法的放射性魔石深藏在地底下，寵物長期的接觸之下開始產生了變化，寵物開始長了智慧而不受人類的控制，建立了自己的文明與家庭；寵物開始不需依靠人類生存，可以自行謀生建立飛鳥航空、老虎公車、寵物漁船，交通工具開始由寵物取代，也演變為佔據各大陸地盤的情形。寵物開始獸化增強鬥狠，人類已無從制止，為了找回寵物的純真之心，人們開始尋找各種慾望的魔石，想要挽救寵物間的自相殘殺，自此玩家便開始在《石器時代2》的冒險旅程…



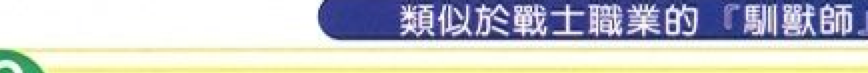
台灣OnLine Game目前上線最久的網路遊戲《石器時代》傳出第二代的消息！（天啊！不是剛出6.0版……）隨著研發小組以及石器2開發資料的曝光，將確認《石器時代2》就快出現在玩家的眼前了。此次曝光資料包含內部的故事背景、人物設定及場景設定，研發小組表示這並不是最終的版本，仍舊存在改變的空間，不過卻可以以此看出未來《石器時代2》的風貌。

遊戲特色



1 全3D即時萬人連線的網路遊戲

會確定的是《石器時代2》將會是全3D遊戲，包含場景、人物及怪物等均會是以3D繪製來進行遊戲，玩家將進入一個全新視野的石器來解任務並且戰鬥。



類似於戰士職業的『馴獸師』



2 以寵物為中心進行遊戲，新增加『魔石』系統

《石器時代》最大的特色便是寵物系統。《石器時代2》將會在這個系統發揚光大，除了原有的寵物的成長系統、戰鬥輔助以及融合外，寵物也將會有死亡轉變為魔石，魔石再轉變為寵物的過程，不同的魔石除了可以作為寵物的媒介，更可以鑲嵌在武器道具中產生不同的威力與技能，另外不同的玩家職業與寵物的搭配所隨機觸發事件或是技能也不同，預期這些都將是玩家要花許多苦心鑽研的地方。



類似於魔法師職業的『巫師』

3 與寵物協調作戰的戰鬥系統

目前市面上的即時線上遊戲，多半屬於玩家單打獨鬥作戰，或是強調玩家得多人組隊作戰，而有寵物作戰的遊戲，不是只有寵物戰鬥、不然就是玩家化身成寵物戰鬥。而《石器時代2》強調的是玩家與寵物的協調作戰，戰術運用變化多端。玩家與寵物的協調作戰主要是承襲了石器一代的風格，但是《石器時代2》是半即時非回合制戰鬥，如何掌握時間差的攻擊以及戰鬥節奏是致勝的關鍵。

類似於牧師的『精靈使』

4 職業系統使玩家間合作共生將更顯重要

線上遊戲是一項族群間的活動，所以《石器時代2》玩家與玩家間的互動與合作共生機制也被大大的凸顯了出來，不同職業間的合作是必須的，玩家要在遊戲中單獨存活做個獨行俠將更顯得困難，與他人合作不僅容易存活更可以享受到更多的遊戲樂趣。



第一大陸遺跡（初稿）

5 美術風格更顯成熟，遊戲更添深度

《石器時代》最不同於其他線上遊戲之處便在於明亮的Q版美術風格及溫馨不血腥的遊戲內容，這也是許多家長放心自己的小孩玩石器時代的原因，在《石器時代2》中除了保持明亮有朝氣的顏色搭配外，在場景及人物的細部設定上更顯用心，並極力去提升小地方例如配件或是建築物風格的建立，可見研發小組的用心與企圖。



冰城

旺來麻將on-line






預定推出日2003 4月

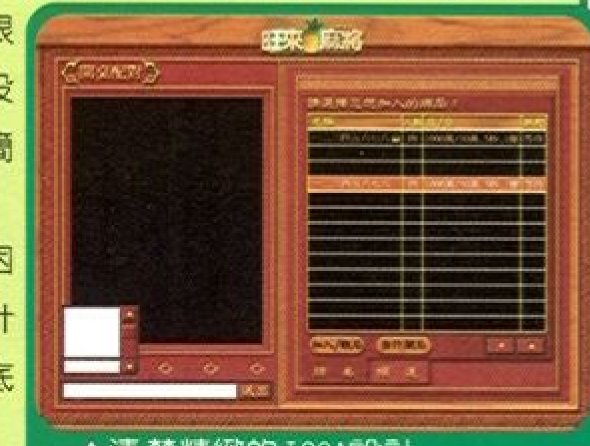
＊研究製造所：億泰利多媒體 ＊販賣流通所：億泰利多媒體 ＊遊戲類型：線上撮合制麻將遊戲 ＊科技需求：Pentium 133、64MB RAM

《旺來麻將》是一款強調真實、簡單的線上麻將遊戲。不僅如此，《旺來麻將》已經規劃了一連串的活動要讓大家知道這款特別的麻將遊戲，不論從行銷規劃還是活動設計都將以不同於現在一般遊戲操作的方法來進行，不過不管怎樣一定少不了美女和超棒贈品，而上次介紹過了有關《旺來麻將》的大概輪廓，這次將為大家說明有關《旺來麻將》的基本概念：

獨創超簡易設定 讓玩家輕鬆上手


▲濃濃中國風味的畫面

《旺來麻將》為了讓更多想玩線上麻將的玩家可以接觸到這款麻將遊戲，所以每一個設計細節與步驟都朝向唯一的一個主題"簡單"、"清楚"。玩家只要上網註冊，填寫6項最基本的資料、安裝遊戲，就可以上線開打，如果玩家不想連上線，沒有關係！只要安裝，《旺來麻將》還提供單機板的部分，讓玩家可以直接跟電腦對戰。遊戲介面的設定延續先前說過的"簡單"、"清楚"，所有的ICON設計與圖像，絕對讓玩家一目了然，不會有找不到按鈕或是不知道該怎麼做下一個動作的困擾。因為《旺來麻將》強調正統台灣16張麻將，所以整個設計也瀰漫著濃濃的中國風味，不僅跟過年的氣氛相呼應，也徹底把麻將是國粹的精神發揮出來。


▲清楚精緻的ICON設計

真實刺激、兼顧實戰與娛樂





▲"開桌配對"區介面

所謂的真實就是玩家不以時間來作為遊戲時的限制，不像一般線上遊戲有包月、計時制，《旺來麻將》的玩家除了在註冊之後可以獲得新手贈送的點數之外，還需要購買儲值卡以其中的點數兌換成《旺來麻將》的貨幣"麻幣"才可以在遊戲中跟其他玩家開桌。所以玩《旺來麻將》不只是單純讓你打發時間、聊天哈拉的線上遊戲，他就像真實的麻將一般，會令你心跳加速，深怕隨便一丟就放個槍！

當然，也是有玩家輸光"麻幣"不能再跟大家拼搏或是還不想買儲值卡來玩這遊戲的情形，沒有關係，《旺來麻將》也照顧到那些只想玩玩麻將遊戲調劑身心一下，不想這麼認真的玩家。在"開桌配對"區中，玩家可以選擇底/台的金額，前一數字代表底數金額，後一數字代表台數金額。可以選擇的有「休閒練習」、「100/100」、「500/200」、「1000/500」、「2000/1000」、「3000/1500」、「5000/2500」、「1萬/5000」、「2萬/1萬」、「5萬/2萬」等。只要選擇"休閒練習"，玩家的輸贏將不列入計算。遊戲中如果"麻幣"用完了，可以到"旺來銀行"申請轉換你的點數，目前是儲值點數一點兌換成"麻幣"100點。目前只有點數能兌換成本遊戲專用的麻幣，而麻幣卻不能再換回點數。

精彩的積分擂台賽

《旺來麻將》還有一項必殺武器，就是最獨特的"積分擂台賽"，玩家可以參加這個以28天為一個循環的特殊賽制，並且獲得獎金或是精美的贈品。這個部分的設計是以電腦湊桌的方式分配玩家進行比賽，可以避免玩家自行湊桌作弊，拱一個冠軍出現的情形。

目前設計是以資格賽、進階賽、錦標賽三種階段作為一個循環，越到上面，所需要的本金會越高，當然也相對的也有機會贏得更多的"麻幣"，而累積的麻幣將可以兌換豐富的贈品。


▲獨創的積分擂台偷偷曝光

性感美女助陣

《旺來麻將》將要以性感的美女以及不同於一般遊戲廣告做法的表現方式，作為未來的行銷廣告路線，現在先對這位未來的麻將美女做個小小曝光，大家看了可別流口水啊^^

★姓名：Sunny ★身高：175
★體重：50kg ★三圍：34 25 36


▲美女圖

棒球Online

預定推出日 3月

＊研究製造所：東方演算　＊販賣流通所：東方演算　＊遊戲類型：線上運動角色扮演　＊科技需求：未定

豐富多樣的遊戲內容

在許多線上遊戲中，重複再重複的打怪、撿寶，已變成遊戲的重心。而在「棒球ONLINE」裡，這些無趣的內容，則都被各式各樣多元化的設定所取代。玩家們在遊戲裡扮演球隊負責人的角色，不但要針對球員的守備位置、打擊特長甚至是姿勢、習慣等等，來安排他們的訓練內容，也要注意各地新秀的崛起，無論是透過完成任務、球員自由市場交易等管道來取得這些有潛力的新人。除了訓練球員、安排賽程、吸收新人、比賽中下達戰術這些和比賽直接有關的事以外，玩家還得負責整個球隊的營運順利，不斷的創造更好的戰績來提高球隊人氣，藉此獲得更高的收入，當然，如果有明星球員在您的球隊之中，對於每場比賽的觀衆人數一定大有幫助，只是他們高額的年薪與簽約金也可能壓得您喘不過氣來。



棒球協會所在地，來這裡找找球員吧！



這個建築是晶華城耶！真是好看。



繼上一期披露了棒球ONLINE的消息之後，便有不少球迷國民們紛紛表示希望能知道更多有關遊戲設定以及內容等細節。為了回應熱情的國民，小尼也趕緊在向製作工坊索取更多的資料，並會在之後密集的追蹤這款遊戲的狀況，喜歡棒球的球迷們，千萬不要錯過喔！這一次我們就先來看看其它的一些遊戲設定。



戲中的每個角色也都有其特性。

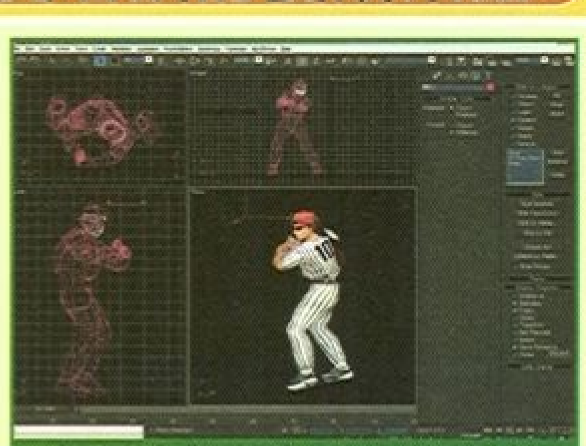
選擇出身決定你球隊的特長

如果玩家玩慣了RPG格局的線上遊戲，「棒球ONLINE」也可以讓你在熟悉的角色扮演環境裡悠遊自得：打從一開始創造人物時，玩家就必須選定這個角色的「出身」，例如全壘打王、藝人、醫生等等，而「出身」的選擇將對玩家的球隊產生全面性的影響，像是全壘打王出身的您可以使得球員的長打能力提升，藝人可以加速球隊人氣的累積，醫生可以縮短球員受傷時所需的痊癒時間、球員比較不容易生病：就像是一般角色扮演遊戲裡的職業設定，「棒球ONLINE」也將之包含其中。

身為球團負責人，有事沒事就要上街逛逛。

重視球員培訓的養成策略

球員的技巧、速度與力量，決定了比賽時的強弱分野。在「棒球ONLINE」的世界裡也是如此，所以如何有效的提升每一名球員的參數，就成了玩家重要的課題。「棒球ONLINE」將訓練項目細分成許多種：有投手專用的訓練項目，也有打者、野手專用的訓練選項，由於每位球員的起始參數並不相同：例如有球速特快卻控球不穩的投手，也有腳程極快但安打率欠佳的打者，這些差異將很明顯地表現出一個球隊的風格，而玩家也不只是單純的去欣賞每一場比賽，您必須掌握每位球員的狀態以及特性，對他們施與最適當的訓練才行。



每個人物都有詳細的設定（畫面開發中）。



活動時間：92/1/1-92/2/15

「新年寶物卡」大放送!!

全家便利商店獨家

好康1：買12月25日軟體世界、1月15日遊戲世界、1月5日e-Play、1月1日e-Plus雜誌，即可獲得「魔力寶貝ver2.0新年寶物卡」喔！

好康2：寄回抽獎券再抽最新魔力寶貝ver2.0限量週邊商品喔！

張貼時間：92/1/1-92/1/31

魔力寶貝新年寶物卡

中獎名單公佈



特製鰻魚飯盒（使用後魔力回復1500） 5名

王文華（台中縣）　胡秉誠（台北縣）　鄭光勛（高雄市）　巫福彬（桃園縣）　張嘉泰（台北市）



特製漢堡（使用後魔力回復1200）5名

翁雅雯（台北市）　黃信文（台北縣）　顏秀如（基隆市）　游紫竺（新竹縣）　林敬哲（台中縣）



史萊姆玩偶100名



卓俊男（基隆市）	陳永承（高雄市）	江函育（台南市）	謝國慶（基隆市）	郭倩予（台南縣）
何兆杰（基隆市）	顏秀如（基隆市）	王文華（台中縣）	王志仁（台北市）	許哲婷（台中市）
林裕欽（台南縣）	李榮峰（高雄縣）	鄭琬宣（台北縣）	江耀銘（台中縣）	林雅珊（台北縣）
簡勻妍（桃園市）	鄭又新（高雄市）	顧　雲（台北市）	謝金宏（桃園縣）	徐文彬（台中市）
林曉佩（台北縣）	梁王俊（高雄縣）	董依婷（台北市）	諸銘亮（台北市）	彭毅翔（苗栗縣）
黃得荏（台北縣）	蘇華龍（桃園縣）	張敬邦（台北市）	陶仲霙（台北縣）	郭杏彬（基隆市）
黃鈺婷（桃園縣）	陳永昌（台中市）	鍾智翔（台北縣）	魯亞青（台北市）	周裕勝（台北縣）
劉原銘（高雄縣）	嚴金發（彰化市）	許哲婷（台中市）	許鐙友（台北縣）	李震廷（台北市）
林育民（台南市）	張瑞哲（台中縣）	謝文瑞（新竹市）	黃雅玲（台北縣）	陳美君（台中縣）
林育宜（台中縣）	陳裕霖（苗栗縣）	林美華（台北縣）	沈政霆（台中縣）	游鎮邦（宜蘭縣）
吳雅思（彰化縣）	吳光輝（高雄市）	張嘉琪（台北市）	賴文吉（台南市）	陳俊雄（台南市）
李志隆（屏東縣）	方美玲（台北縣）	張嘉雄（高雄市）	成智遠（桃園縣）	廖健鈞（台北縣）
洪偉倫（台北縣）	黃靜嫚（台北縣）	林冠廷（台北市）	謝瓊文（台中市）	何宇雅（高雄市）
吳思穎（台南縣）	蔡育萍（高雄縣）	張志良（台南市）	張志仁（台北市）	謝惠萍（台北縣）
陳蕙茹（台北市）	黃鎮漢（台中縣）	林欽雄（台南縣）	陳昌源（台中縣）	鄭嘉明（台北縣）
鐘忠雄（台北市）	王志鴻（彰化市）	周文勝（台北縣）	楊瑞吉（高雄縣）	洪文滄（高雄縣）
蕭文彬（台北縣）	黃惠良（台中縣）	江　凱（台南市）	顧美雲（高雄市）	何宇凡（屏東市）
謝文君（屏東縣）	王志凱（高雄縣）	謝志雲（台南市）	朱萬興（台東市）	吳榮恩（台北縣）
陳千慧（宜蘭市）	黃文宜（台北縣）	林家芳（花蓮縣）	陳志豪（台中縣）	曾明翔（台中縣）
陳金宏（台中市）	陳孟宜（台北市）	周惠紋（南投縣）	楊宗昱（台南縣）	簡秋霞（屏東縣）

請以上中獎的各位讀者，註明你的姓名、電話、住址及中獎物品，並附上20元回郵寄至

「115台北市南港路二段99-10號 軟體世界 魔力寶貝小組 收」，物品將於4/1統一寄出喔！

如中特製鰻魚飯盒或特製漢堡等虛擬寶物之讀者，將於92/3/10統一由大宇遊戲公司將寶物加入的遊戲帳號中。

領獎期限至92年4月15日止。

活動服務電話：（02）2653-0566 轉 25 沈小姐


MAJIANG
夢幻童話故事女主角陪您一同打麻將
十三張
十六張
二人對戰
四人對戰
●網路多連線增添刺激氣氛
●心動的養眼畫面等你呈現
●上場對手全是童話美少女
● 菜鳥高手隨心對戰上手
新視覺感官享受
單機 區網 網路連線的麻將對戰遊戲
令人臉紅心跳的養眼畫面
讓你凍未條...
MAJIANG
麻將夢幻國2
製作發行：
LONAISOFT
龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台中市北區英才路396號4樓之3
TEL:(04)2310-7066 FAX:(04)2310-7068
網址:http://www.lonaisoft.com.tw
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04)2202-0870 (07) 815-0988

龍族
www.DRAGONRAJA.com.tw

龍族

冰封記憶

正義不死　友情不滅

www.DRAGONRAJA.com.tw

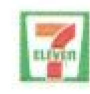
復活之路已經為你敞開

勇敢地向戰場前進吧

白骨島戰場　斷魂山戰場　烽火平原戰場

大復活點　追加

新鮮配送









本文之所有說明暨所介紹之遊戲內容與程式，僅供參考。本公司保留隨時修改之權利。
實際遊戲內容與程式，悉以實際上線版本為準。





寵物王 online

www.PetRealm.com.tw

帶著心愛的寵物冒險去

魔寵競技/瑰麗魔法/究極戰鬥/奇境冒險

現在加入寵物王會員　免序號　直接玩

本文之所有說明暨所介紹之遊戲內容與程式，僅供參考，本公司保留隨時修改之權利。
實際遊戲內容與程式，悉以實際線上版本為準



超細膩寵物養成系統，多階性寵物成長歷程，冒險之旅永不寂寞

首創「傷害連動率」系統，寵物忠誠為成功之本

最新半即時戰鬥，不必等待，隨時放寵開打

無可比擬的可愛寵物造型，最多樣的畫風設計，滿足你對遊戲的所有想像

想了解更多寵物王online嗎，快上www.petrealm.com.tw或洽宏碁戲谷客服中心(02)8789-3993





全民矚目萬人期待　寵物王online即將與你見面



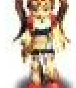
帶著心愛的寵物冒險去

魔寵競技/瑰麗魔法/究極戰鬥/奇境冒險



2003年人氣期待第一名　寵物王online即將與你見面


寵物最多樣：超過600隻的寵物寶貝供你挑選，是寵物數量最多的線上遊戲。


造型最可愛：玩家評鑑寵物造型可愛度第一名，擁有最受歡迎的人氣寵物。


場景最華麗：集合二岸三地美術大師發功，首度超越美日遊戲水準。

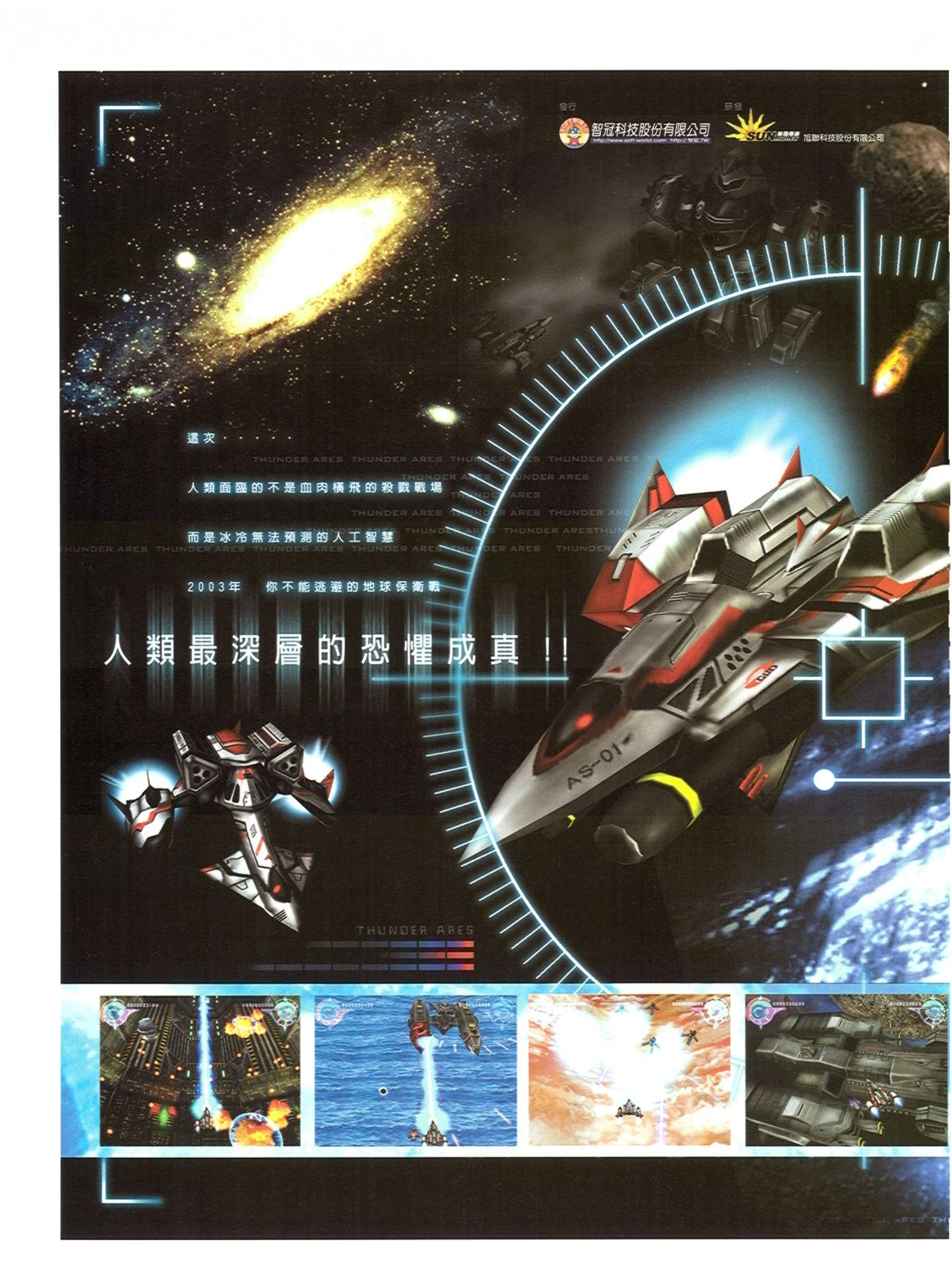
戰鬥最過癮：首創「三大戰鬥模式」、「主人助攻系統」，結合韓日遊戲概念，最適合台灣玩家戰鬥。


期待最熱烈：第三波宏碁戲谷研發，國人自製遊戲期待度第一名，你要的遊戲方式，台灣自己寫給你。

想了解更多寵物王online嗎，快上www.petrealm.com.tw或洽宏碁戲谷客服中心(02)8789-3993


第三波
宏碁戲谷
www.acerGame.com.tw


第三波
宏碁戲谷
www.acerGame.com.tw
GAMLAXY



發行
SOFT WORLD
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
研發
SUN
旭聯科技股份有限公司
這次‧‧‧‧‧
人類面臨的不是血肉橫飛的殺戮戰場
而是冰冷無法預測的人工智慧
2003年 你不能逃避的地球保衛戰
人類最深層的恐懼成真!!
AS-01
THUNDER ARES



有讀者在問耶!!
說希望能比照「線上期刊室」，把皇家放映室也獨立成別冊……
喔?
真是個好主意!!







安德烈斯王國

前情提要



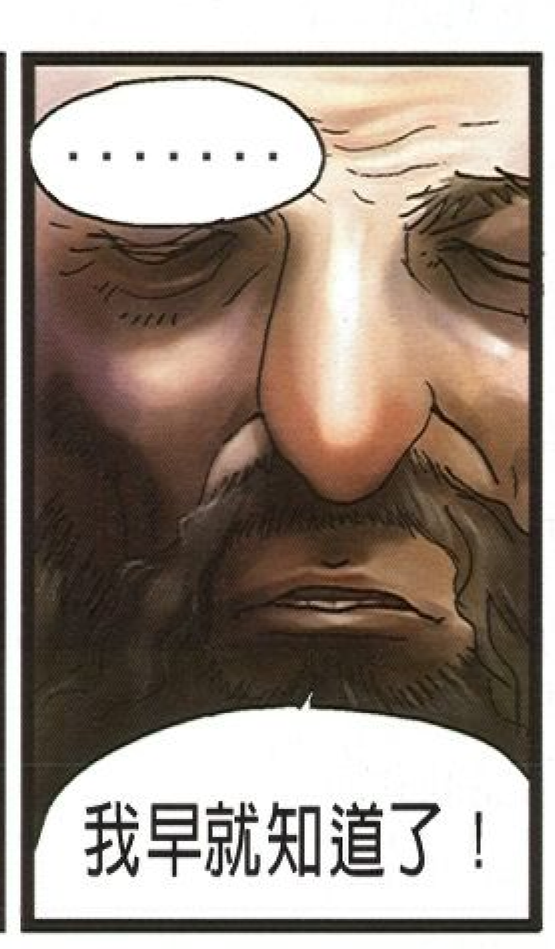
幸好藍斯洛機靈，發現了兩個蕾蕾公主都是假的。但是，那個跑去找索特王的蕾蕾公主是真是假呢？索特王又會遭遇什麼危險呢？本期將為你揭曉。


叩!!
叩!!


叩!!
叩!!


父王，
大事不妙了!!


有魔物入侵
皇宮了!
呼!!


....
我早就知道了!


?!
轟轟


轟轟轟!!
啊啊啊啊!!





安德列斯王國
VOL.9：分裂與融合（1）
Comic by 月藏



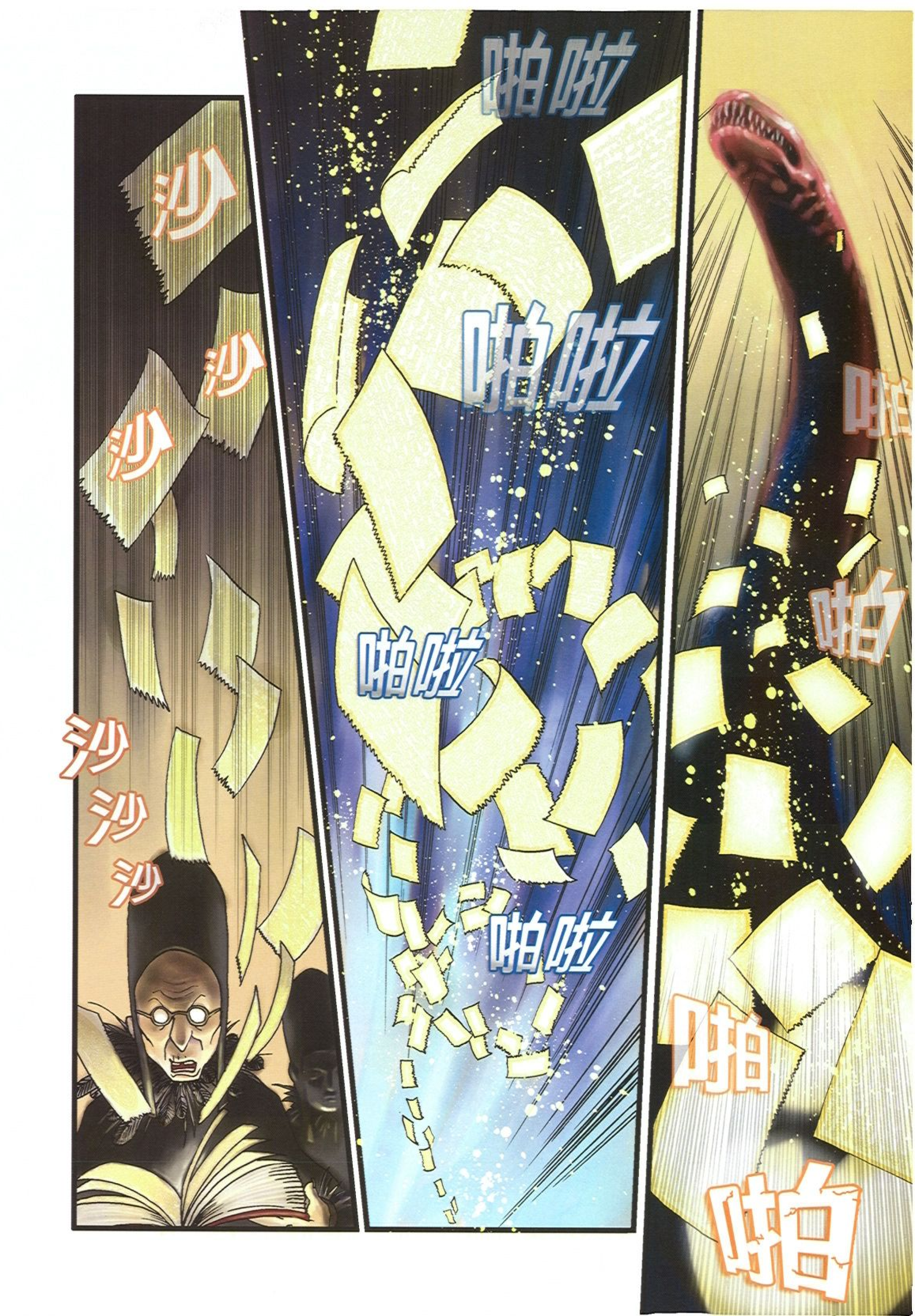
吾等乃是安德烈斯之四賢者!!

以神聖之咒文保護國王陛下!!





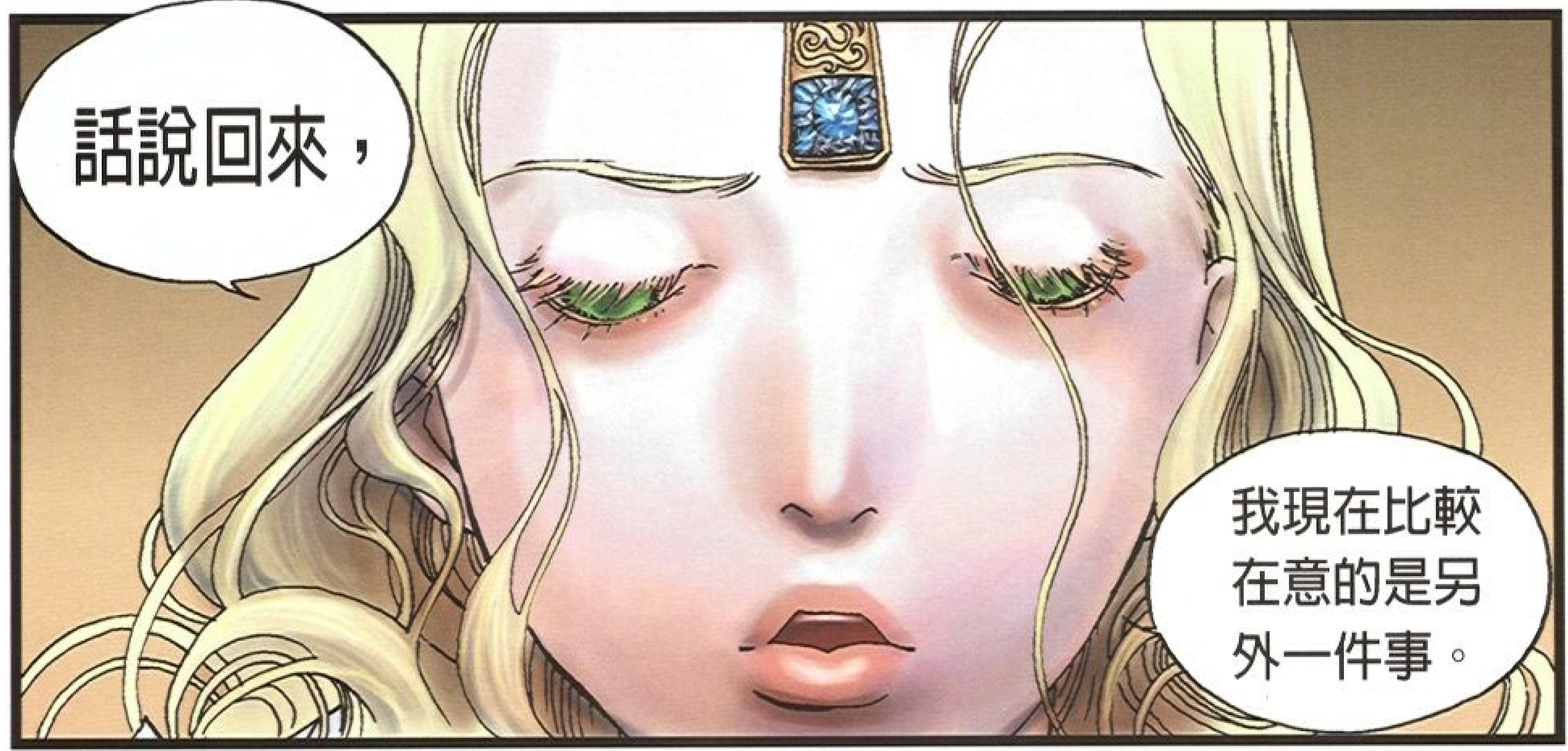
長的真可怕......


沙
沙
沙
沙
沙
沙
啪啦
啪啦
啪啦
啪啦
啪
啪
啪


刹刹刹刹!!


哇哈哈！！
封住了！！
封住魔王了！！
情況比想像中
還順利嘛！！

情況比想像中還不順利啊！！
非常的不順利！
怎麼辦？

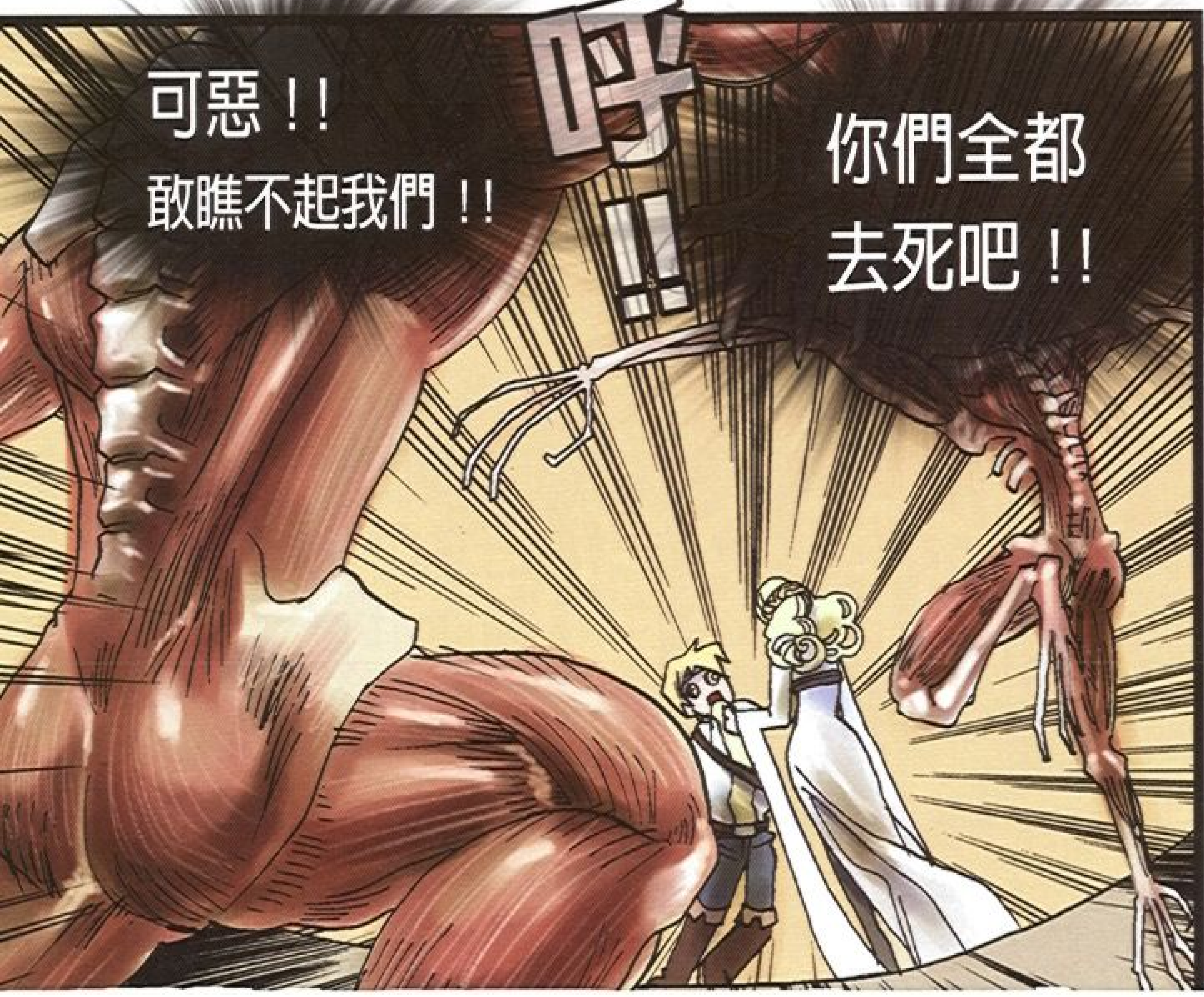




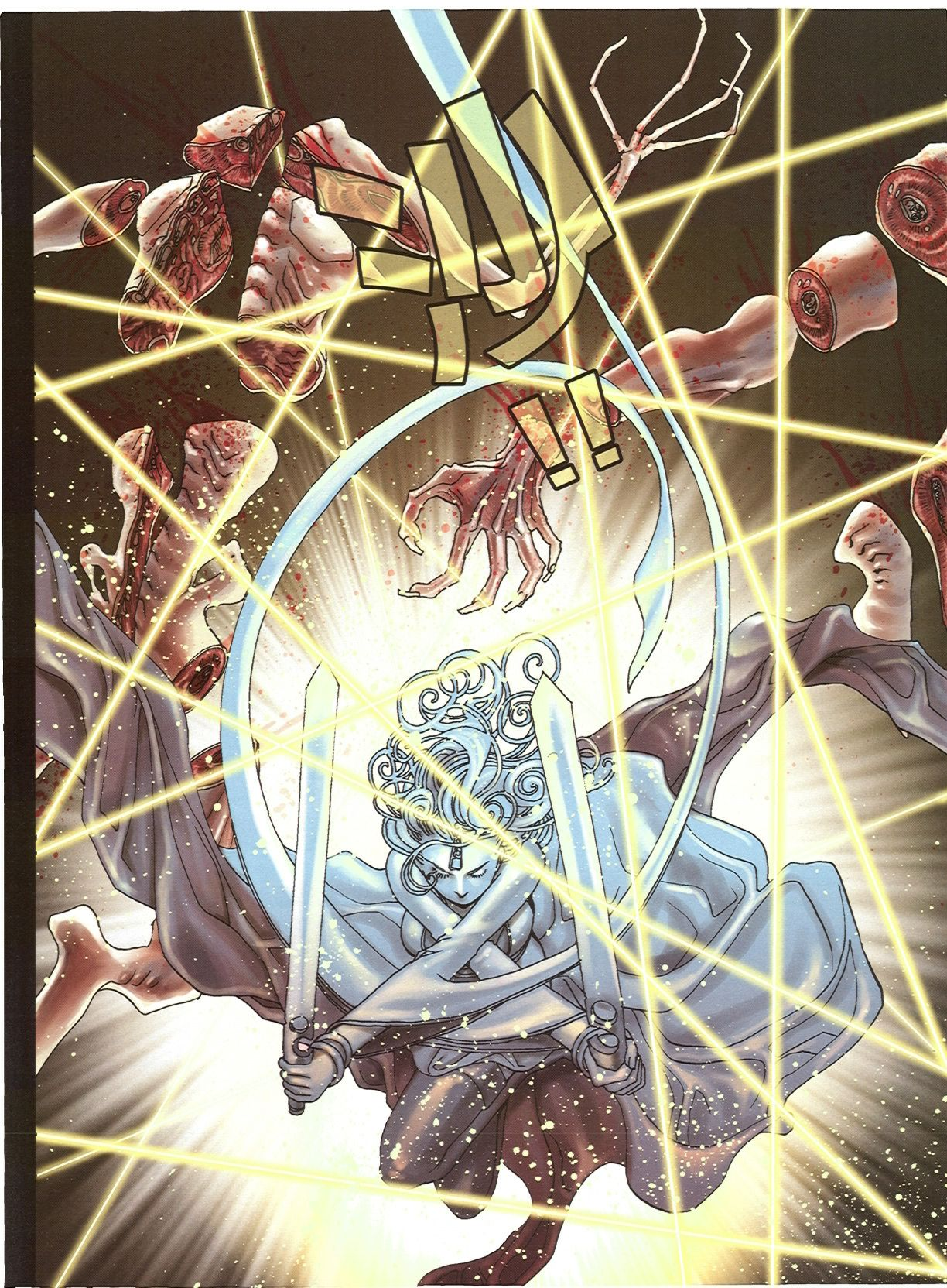


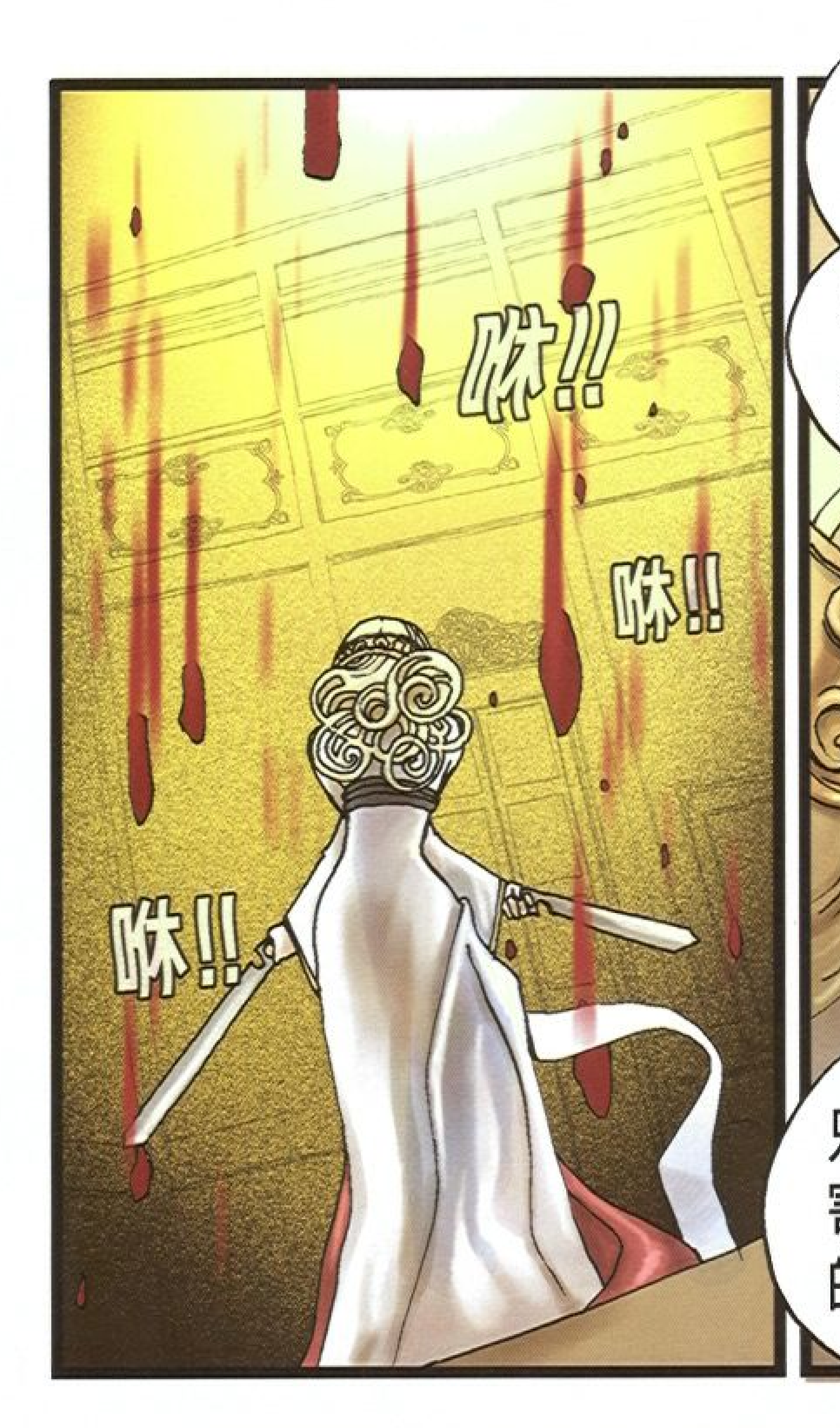

咔咔咔咔咔!!
原來只是打算拖延
你們的時間的，現
在計畫改變了!!
你們全都得死!!

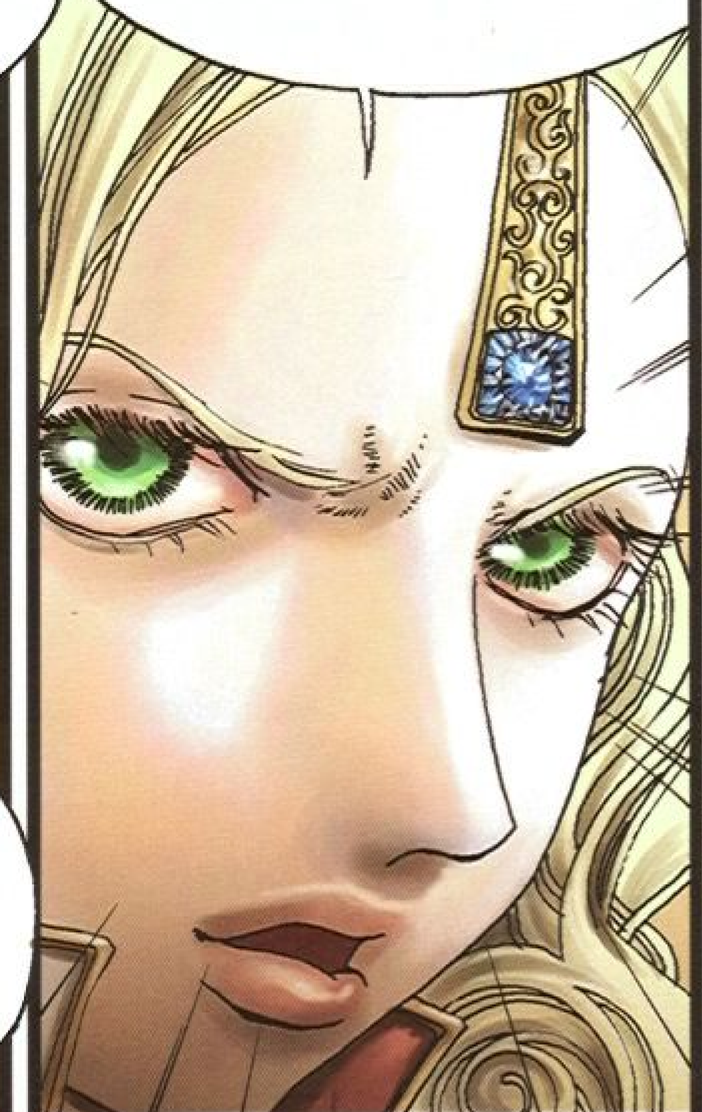
去死吧!!
嗚?!
碰!!
咦?!
你這混蛋實在太胡來了!!
啪!
萬一傷到真的蕾蕾公主怎麼辦?!
啪!
啪!
啪!
嗚~好熟悉的感覺...
又是這一招...
去死吧!!





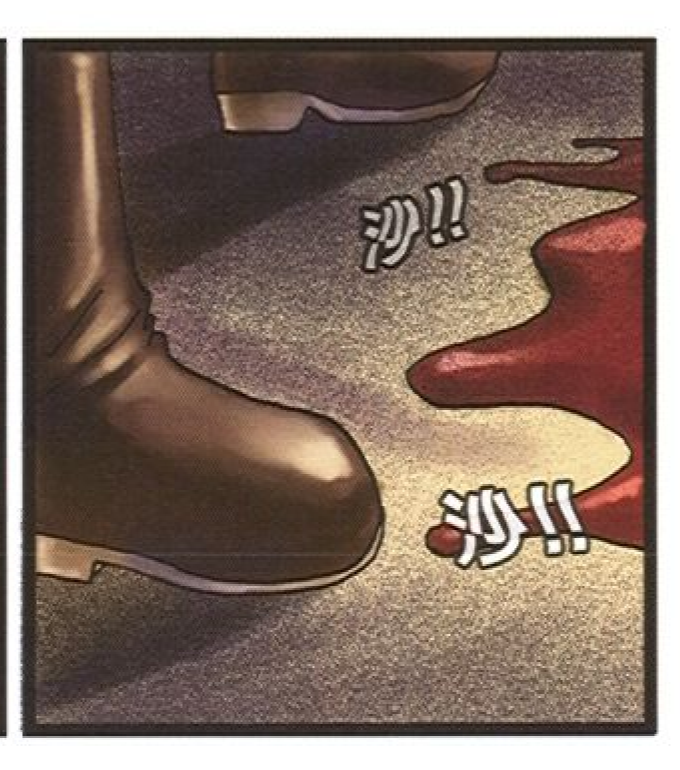



咻!!
咻!!
咻!!

不管是誰，
不管是人是鬼還是神!!
只要膽敢傷害蕾蕾公主的……

我沙雷納絕不饒恕!!

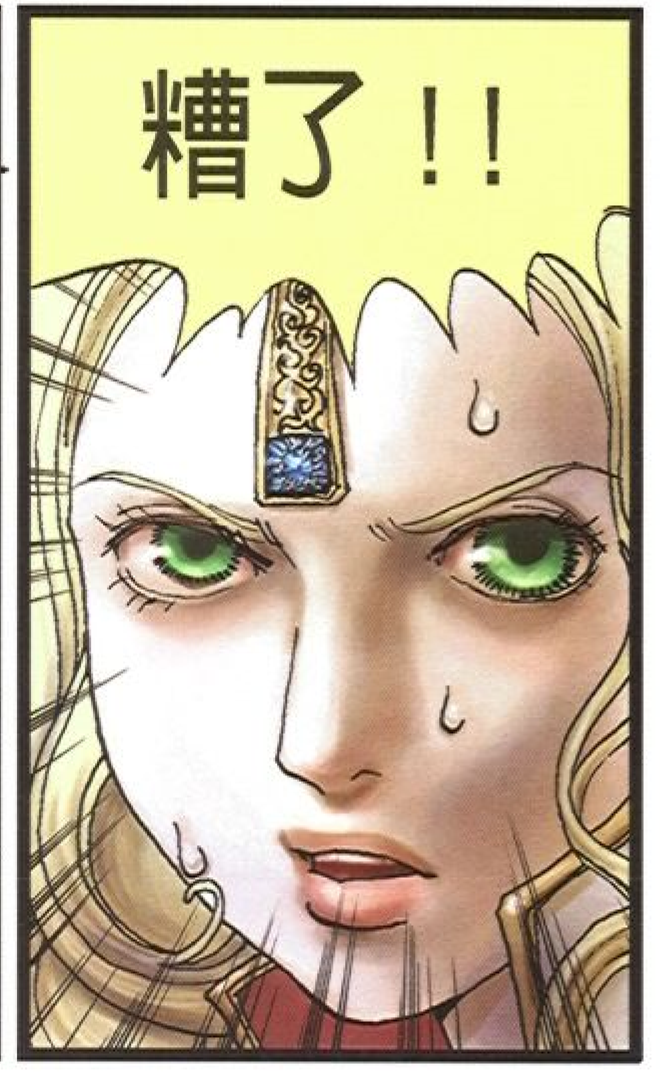
沙…
沙雷納
好可怕!!
好帥!!

……
可惡…

可惡!!
可惡啊!!
沙!!
沙!!

沙!!
沙!!

可惡啊!!
呼!!
呼!!
哇啊啊!!
怎麼回事?!
噁心死了!!
沙!!
沙!!
沙!!
沙!!






你們全部
下地獄吧！！
哇咧！
待續
藍斯洛也會變身？！魔王到底在搞什麼把戲？
下一期，索特王VS.魔王與藍斯洛VS.沙雷納同時開打！！

熱情上市

絕色大老2

騷浪撲克牌 奪命連環摳

美女大放送



四人對戰 精彩不斷 內附64頁精美寫真口袋書

還有機會獲得總值萬元的 Pretty Woman 寫真書全套共四十集

激情影音嗆辣區：http://www.c-man.com.tw











京群超媒體股份有限公司
地址：台北縣中和市中正路868之3號14樓
客服專線：02-82276969 FAX:02-82276069

請洽全省各大書局、便利商店、電腦門市、遊戲專賣店及各大連鎖電腦賣場強力販售中





HOT 電玩鈴聲下載

浪漫情人曲

39031 一個人旅行
39030 浪漫情人夜
39029 幸福的味道
39028 浪漫情聲



39026 仙境傳說**RO-**廣告發燒曲**-**守候永恆的愛**(3)**
39025 仙境傳說**RO-**廣告發燒曲**-**守候永恆的愛**(2)**
39024 仙境傳說**RO-**廣告發燒曲**-**守候永恆的愛**(1)**
39023 仙境傳說**RO-**超高人氣曲**-**普隆啦德地圖
39021 仙境傳說**RO-**耳熟能詳曲**-**選單
39022 仙境傳說**RO-**最受歡迎曲**-37**號地圖
39020 天龍八部**-**黑夜叢林
39019 天龍八部**-**隨風飛舞
39018 天龍八部**-**追夢
39017 天龍八部主題曲**-**雄夢**(2)**
39016 天龍八部主題曲**-**英雄夢**(1)**

哈啦鈴聲下載

是以音樂音階模擬說話的人聲，可以用來聽聲辨人或當好玩的手機鈴聲

39012 聽電話 聽電話 有講有機會
聽電話 聽電話 無講掛電話(台語的喔!)
39001 快快快快!接手機 接手機 哇咧
快快快快!接手機 接手機
39002 親愛的 親愛的 我在呼喚你
親愛的 親愛的 我好想你
39003 在這個靜靜的夜裡 癡癡等著你
等著你等著你 癡癡等著你
39004 不要生氣 不要生氣 原諒我 原諒我
不要生氣 不要生氣 行個禮阿!敬個禮
39005 沒啥麼代誌 沒啥麼代誌 聽電話 聽電話
(阿亮型的 接電話前的碎碎念)(台語的喔!)
39006 鈴...鈴...... 我在這裡 我在這裡
我在這裡 我在這裡 (手機的自白)
39007 緊反來睏 緊反來困 鬖鬖鏅鏅 鬖鏅
鬖鬖鏅鏅 鬖鏅 (台語的喔!)
39008 三腳欠一腳 三腳欠一腳 來來阿!來來來來
卡多你麻死不夠!自摸 (台語的喔!)
39009 阮阿娘咧叫我! 阮阿娘咧叫我!
阮阿娘咧叫我! 阮阿娘咧叫我! (台語的喔!)
39010 當你聽到這鈴響聲 想藉著鈴聲祝福你
生日快樂 生日快樂 祝你生日快樂!
39011 欲簽幾號? 欲簽幾號?? 簽落去 簽落去
(勸世版) 簽久出代誌 簽落去 簽落去 簽久你著出代誌
39000 欲簽幾號? 欲簽幾號??簽落去 簽落去
(富貴版) 祖公有保庇 簽落去 簽落去 這聲一定大富貴



電玩待機分組

新年快樂	59420	萬事如意	59426		59402
財源廣進	59421	暗爽!!	59427	HELLO	59403
賺大錢	59422	HAPPY	59428	HAPPY	59408
HAPPY NEW YEAR!	59423	羊羊得意	59429	呼叫啦!	59405
平安	59424	My Dear	59400		59406
除舊佈新	59425	3Q	59401	幸福	59407

電玩圖片訊息螢幕保護

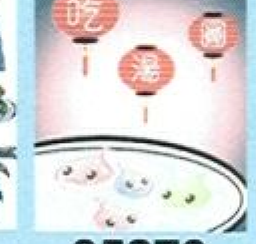


	48928	發大財	48933	OK!	48900
新年快樂	48929		48934		48901
恭喜!!	48930	花開富貴	48935	OH my GOD	48912
開工大吉	48931		48936		48918
	48932		48937	HELLO!	48927



支援手機型號：Nokia：3530/6610/6100/6800/7210/3530/7650/7650c
SonyEricsson：T68i　Motorola：T720


95269


95270


95271


95272



95273

95275



95276



95277



95278



95279



95281


95282


95283

95284


95285



95274



95286



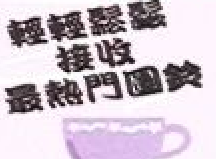
95288


95290



95291





中華電信門號及市話直撥 **0204-04-075**

台哥大/泛亞 台灣固網專用 **0209-04-075**



NEW 新曲專櫃

30349	愛的領域 新	F4
30348	穿越一光年 新	Energy
30347	多愛我一天 新	Energy
30350	聽天使在唱歌 新	SHE
30343	Always on My Mind 新	SHE
30345	雪來的時候 新	蘇有朋
30344	嘿哈 新	可米小子
30341	我不會飛	張玉華
30340	未完成 熱	孫燕姿
30336	神奇	孫燕姿
30337	我不難過 熱	孫燕姿
30334	騙子	丁文琪
30335	夢中的情話 熱	江蕙
30331	Te Amo	F4
30332	一個人的冬季	F4
30330	神話	5566
30333	怎麼會是你	F4
30327	遙遠的等待 熱	江蕙
30325	決不能失去你	F4
30326	煙火的季節	F4
30303	開始飛吧	蕭亞軒
30304	半個海洋	BAD
30305	你就像個小孩 熱	阿杜
30301	堅持到底	阿杜
30300	求愛復刻版	可米小子
30302	你是誰	黃湘怡
30328	Ask for More	F4
30297	愛只剩一天	邱澤

FASHION 流行專櫃

30329	Miss糟糕	何耀珊
18465	再見一面	Coco
19383	衣櫥演唱會	Linda
30002	給我多一點	SHE
30237	美麗新世界 熱	SHE
19343	愛呢	SHE
18561	So Carzy	Coco
18570	月光愛人	Coco
30272	愛上你等於愛上寂寞 熱	那英
30124	秋天別來	候湘婷
18634	Up 2 U	孫燕姿
30058	作戰	孫燕姿
18800	我要的幸福	孫燕姿
18554	綠光	孫燕姿
30226	狠角色 熱	張惠妹
18184	排山倒海	張惠妹
30324	我是真的真的很愛你	F4
30231	無所謂 熱	5566
30238	Can't help falling love	F4
18636	流星雨	F4
30159	痴心絕對 熱	李聖傑
30207	你知道我愛你	邱澤
30245	威尼斯的淚 熱	永邦
30270	野百合也有春天	永邦
30161	I believe 熱	范逸臣
19380	Paino	范逸臣
18498	唯一	王力宏
18448	不要害怕	王力宏

FUN 古典卡通

30351	哈姆太郎
18405	給愛麗絲
19233	粉紅豹
30247	卡門
30256	卡農
30275	星際大戰
30178	小天使
30173	星星王子
30251	綠油精

HOT 日韓專櫃

30342	Real Me	濱崎步
30345	旅途	濱崎步
18466	Kido	韓劇
18813	First Love	宇多田光
18106	Can't You Keep a Secret	宇多田光
30221	Traveling	宇多田光
30220	Letters	宇多田光
30210	Stay Green	B'z
30218	You Go Your Way	化學超男子
30217	Point of No Return	化學超男子
30216	Pieces of a Dream	化學超男子
19386	古老的大鐘	平井堅
30260	Stars	中島美嘉
30269	Love Song	團團少女成功記
30291	我是女人	Kiss

和弦鈴聲

Motorola E360專用

19379	愛的主打歌
30188	練習
19397	孤單芭蕾
30336	神奇
30340	未完成
30161	I believe
30159	痴心絕對
30335	夢中的情話
30237	美麗新世界

語音留言信箱

卡通特區	
1729	阿貴 - 手機泡水篇
1712	皮卡丘 - 大事業篇
日劇特區	
1502	101次求婚 - 未來篇
1513	魔女的條件 - 你是一切篇
韓劇特區	
1616	愛上女主播 - 問候篇
1613	情定大飯店 - 重新開始篇
爆笑特區	
1902	耳背篇
1908	拍馬屁篇
情色特區	
1802	兩腿交叉處
1804	那支又粗又大的..

TOP10 圖鈴排行

1	58021
2	51317
3	53642
4	53640
5	58006
6	51822
7	51408
8	53653
9	53647
10	53644

1	30336	神奇	孫燕姿
2	30301	堅持到底	阿杜
3	30335	夢中的情話	江蕙
	30159	痴心絕對	李聖傑
	19379	愛的主打歌	蕭亞軒
	30161	I believe	范逸臣
	30337	我不難過	孫燕姿
	18628	眉飛色舞	鄭秀文
	30245	威尼斯的淚	永邦
	30305	你就像個小孩	阿杜

給我報報-New Fashion

支援手機型號：Nokia：3530/6610/6100/6800/7210/3530/7650/7650c
SonyEricsson：T68i　Motorola：T720

彩色桌布



二月份月曆 95020





三月份月曆 95021



情人特選 95029

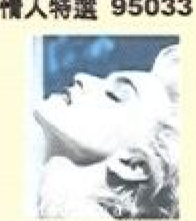




情人特選 95033



孫燕姿 90023







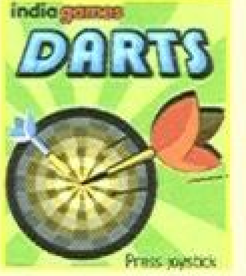
Madonna 90013

Java Game

For Nokia 7650



波利世界 25000



飛鏢射射射 20005

4-16和絃

30350	聽天使在唱歌 NEW	SHE
30343	Always on My Mind NEW	SHE
30340	未完成	孫燕姿
30347	多愛我一天 NEW	Energy
30348	穿越一光年 NEW	Energy
30349	愛的領域 NEW	F4
30344	嘿哈	可米小子
30346	雪來的時候	蘇有朋
30345	旅途	濱崎步
30342	Real Me	濱崎步
30341	我不會飛	張玉華
30245	威尼斯的淚	永邦
30301	堅持到底	阿杜
30305	你就像個小孩	阿杜
30326	煙火的季節	F4
30325	絕不能失去你	F4

Download



- 先撥打0204-04-075使用者會收到以下這段簡訊：請到http://www.yeahmobile.com.tw/wap1/a.asp?sn=xxxxx下載
- 收到簡訊後，不同手機請照下列流程操作：
  Nokia 7650/7650c：選項->找尋->URL位址->選項->前往URL位址
  Nokia 3530/6610/6100/7210：操作->提取詳情->網址->選擇->操作->進入
  SonyEricsson T68i：搖桿向下選，讓簡訊中的網址反白(背景高亮度)->按下YES->選"網主頁[http://www...."->按下YES
  Motorola T720：按下目錄鍵(中間那個)->轉到->有些會出現"將會產生意外的費用"(沒有出現就不用)->接受
- 注意：
  - 下載過程需數分鐘，請勿按取消下載動作本專區之用戶之手機，需支援GPRS無線上網服務，只適用於台灣用戶
  - 下載前請先向手機所屬之電信公司申請開通GPRS

待機分組圖案

59402	50160
58013	59027
54345	59003
59409	50386
58041	58044
50086	58038
50003	54638
50186	51449
50128	51115

圖片訊息/螢幕保護

40356	40421	48036
40357	40567	48027
40359	40238	40259
40400	48032	40362





適用手機系統 Motorola OKWap Nokia　收費每分鐘50元前20秒免收費

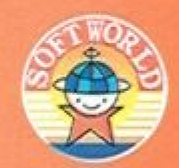
接收鈴聲專用：
Motorola:8088/P7689/P7789/T189/T191/T190
Nokia所有機種　OKWap:i66/i18/i3698
Samsung:R210s/R220/N620/N628/T108

接收待機圖案專用：
Nokia:3210/3310/6110/6150/6210/6250/7110/8210/8250/8850/8310/6510
OKWap:i66/i18/i3698

接收圖片訊息專用：
Nokia:3210/3310/6210/6250/8210/8250/8850/8890

接收螢幕保護專用：
Nokia:3310/3330/3390/5210/5510/7650/8250

客服專線0800-298-123 / 02-2746-7023

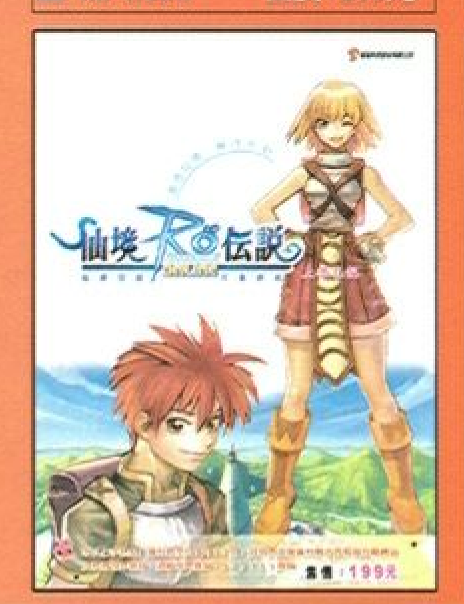


智冠科技股份有限公司

叢書系列



■ NO:3123 售價:199元



■ NO:3128 售價:199元



■ NO:3125 售價:199元



■ NO:3120 售價:280元



■ NO:3121 售價:250元



■ NO:3

請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或遊戲快遞購物網站 http://ww

精彩出集、值



★仙境傳說 online-- 上手札記

攻略內容一覽
- ⊙仙境之初--介紹仙境傳說的基本資料
- ⊙仙境之士--介紹仙境傳說的各種職業
- ⊙仙境之器--介紹遊戲中出現的各種道具功能介紹
- ⊙仙境之都--介紹各城市中各商店或公會的位置
- ⊙仙境之獸--介紹遊戲中出現的各種怪獸及相關出沒地點

★第七封印 -- 呼荷啓示錄

攻略內容一覽
- ⊙封印人物 - 各主要角色身份背景介紹
- ⊙封印行程 - 詳細的遊戲攻略並有小提示及要點記錄
- ⊙封印器物 - 一般道具、合成道具、防具及水晶石一覽表
- ⊙封印足跡 - 各大城市及迷宮詳解地圖
- ⊙附　　錄 - 第七封印相關活動介紹

★第七封印 -- 售前設定集

攻略內容一覽
- ⊙世界設定 \ 主要人物 \ 2D 美術設 \ 3D 場景 \ 援攻角色 \ 劇情 NPC \ 怪物妖精 \ 開發部門訪談

★櫻花大戰 2 中文版 -- 完全攻略本

攻略內容一覽
- ⊙第一部分 -- 人物角色介紹篇
- ⊙第二部分 -- 遊戲流程篇
- ⊙第三部分 -- 女主角個別攻略篇
- ⊙第四部分 -- 戰術指南
- ⊙第五部分 -- 花組與敵機性能簡介
- ⊙第六部分 -- 特殊事件一覽

★傳奇遊戲光碟一片

攻略內容一覽
遊戲手冊一本
角色介紹、上手指南、任務提示、武功招式資料、怪物介紹、物品介紹及城鎮詳細介紹

售價:199元　■ NO:3129　售價:199元



gamexpress.com.tw !!

得收藏

全省發燒熱賣中!!



劍靈－完全攻略本

■編號:3132　■售價:200元

攻略內容一覽

- 第一部份．土之城慕容家大脫出解說攻略及地圖詳解
- 第二部份．木之大陸樹之城解說攻略及地圖詳解
- 第三部份．水之大陸解說攻略及地圖詳解
- 第四部份．金之大陸解說攻略及地圖詳解
- 第五部份．火之大陸解說攻略及地圖詳解
- 第六部份．道具一覽詳解

★東京電玩展 2002 完全攻讀手冊

攻略內容一覽

隨書附贈二片精彩光碟，完整重現展示會場!!

參展廠商	作品完全攻略分一般展示區及遊戲製作區
另類焦點	會場 SHOW GIRL 完全攻略
FANS 必讀	電玩周邊精品完全攻略

自助、半自助旅行參觀東京電玩展完全攻略

★天龍八部－完全攻略本

攻略內容一覽

人物介紹	簡介遊戲中出現的人物背景介紹
劇情攻略	（極善、極惡路線）進行遊戲
地圖介紹	介紹遊戲場景、寶箱分佈位置、物品詳細品目價格
陣法破解	遊戲出現之陣法破解方式
武功招式	武功招式介紹、升級匹配上限與招式匹配度列表
神州六器	神州六器詳細由來、配件獲得方式
怪物介紹	遊戲出現之隨機怪物與頭目級敵人介紹
物品介紹	所有物品之詳細介紹



SNOW



這是真的嗎……《SNOW》真的發售了……低頭看看手上的遊戲，再數數自己的錢包，才發現這一切並不是夢。這部作品真有如此大的魅力，能讓玩家等到頭髮都斑白了？請仔細地看下去吧！

吟遊詩人　寇帝朱

●Studio Mebius　●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP　●價格：￥8800　●區別：18禁　●遊戲類型：AVG　●評價：

http://www.studio-mebius.co.jp/

蟄伏百年的冰凍

在很久以前，天空還有飛龍的年代。相傳龍是掌管天際的仙女，但龍女與人間的男子相戀，不幸竟雙雙落得悲慘的下場，龍女在死前將她的傷悲化成紛飛的瑞雪，這便是積雪終年不退的龍神村所自古相傳的悲戀傳說。而今數百年過去，傳說已逐漸為人們所遺忘，龍神村也因為溫泉而發展成觀光勝地，就在這塊相同的土地上展開了現代的故事。



劇情從主角出雲彼方要前往龍神村幫忙從姊所經營的溫泉旅館開始，在途中遭遇了落石事故而導致重傷，就此人事不知。當他醒轉時發現自己身處棺木之內，周遭都是燻香與頌經之聲……難不成自己已往生？只見吃驚的從姊一把抱住他，高興得喜極而泣：原來被醫生判定死亡的彼方竟然奇蹟似的復活，而且身上一點受過傷的痕跡都沒有。不過這麼一走出去可嚇壞了村人（甚至還有人向他丟米粒以求惡靈退散），在從姊與醫生的証實之下，大家才恍然驚訝於這個事實。到底在彼方的身上發生了什麼事？一段穿越時空的錯縱情緣，就埋藏在無際的白雪之下……













當傳說變成現實

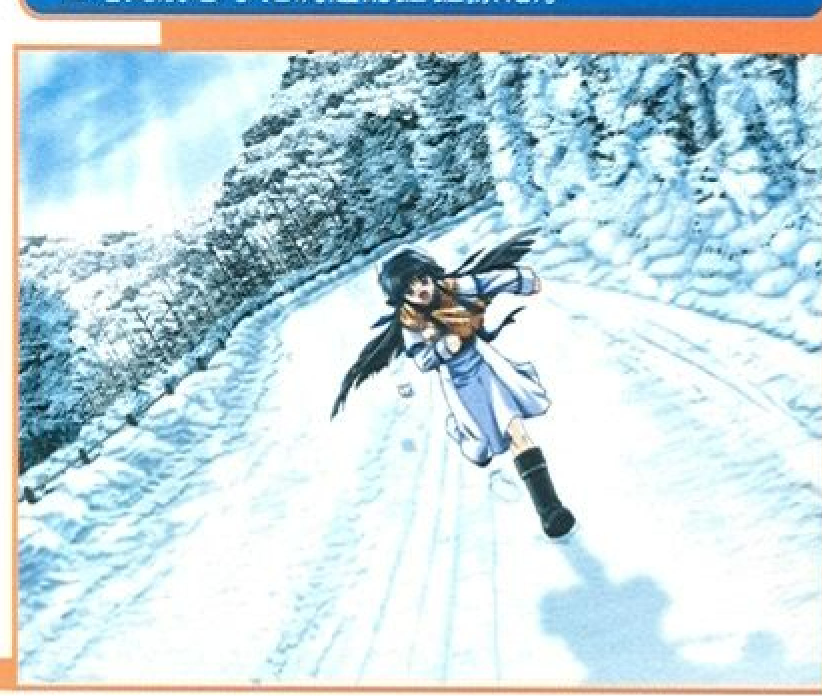
從2001年2月發表至今，整整兩年的光陰，造就了《SNOW》成為日本遊戲史上的另一個神話，同時它也是跳票冠軍的入圍角逐者之一。在兩年的時間裡，這部作品經歷了多次的修改，一直到去年底才有最終型態的定案，而製作公司Studio Mebius鬼祟的保密措施，也引發玩家間不斷的討論話題。



Studio Mebius從1996成立至今，所推出的作品其實並不多，大概也只有《惡夢》和《絶望》系列的衍生作品，偏偏這些作品都是黑暗系的，然SNOW的人物設定是如此的出色，因此之前玩家也廣泛地討論到底這部作品到底會是純愛還是鬼畜系的。當然這個答案如今已經非常明瞭，這不但是該公司首部純愛作品、而且還純得徹底--遊戲裡的清涼圖片，算算大概也就只有各位曾在日本雜誌上看過的那幾張而已。既然如此，那這部作品看來不是很沒搞頭？其實話也不是這麼講，換個角度來看，其實這部作品真正想表現的，應該是在劇情的表現與華麗的演出手法上。



▲吃完別忘了把嘴邊的餡餡擦乾淨



獨特華麗的新系統

▲撞到額頭一定很痛吧……

▲餓鬼過境般的恐怖……

才剛剛看完片頭，本詩人就已經被它細膩的手法感動得熱淚盈眶，果然是用時間雕琢出來的大作啊！但是在此感動還嫌太早，因為這雖然還是一部不折不扣的AVG，但用心的企劃就是讓它看起來有些不一樣。

首先，這部作品導入了主角第一人稱視點的概念，舉例來說，主角跟身高較矮的櫻花說話時，便會以低下頭的角度(其實是背景往下拉)去跟她說話；其次則是還有『抱起』的功能，當抱起某角色時，當然她的臉頰也會跟您更接近喔！在畫面效果上本作也堪稱華麗無匹，飄雪效果可以選擇動畫或是固定，而在清晨、黃昏或是大風雪時的景色也都會有著微妙的變化。







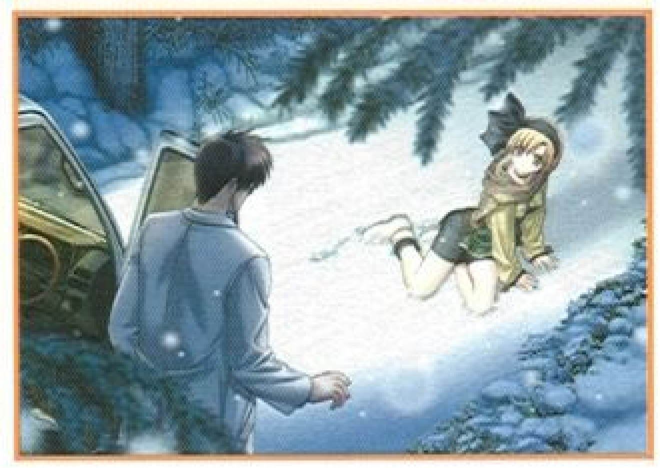
留意角色攻略順序

在劇情的攻略上，其實也是有角色順序的。正確的順序應該是澄乃→legend→旭→しぐれ，若是不按此順序攻略的話，則有些事件旗標無法打開，到頭來可能會白忙一場。其中的『legend』(傳說)是在第一次過關後新增的選項，就是用以交代當年龍女二姐妹與凡人白櫻悲戀的經過，在此玩家就可以全盤了解故事的來龍去脈與前世因果，原來しぐれ是龍女姊姊、澄乃是龍女妹妹，芽依子前世則是主角的妹妹，旭則是那隻白兔所投胎轉世。當玩家完成所有結局之後，標題處原本冰封的龍神村會解凍回復翠綠的面貌，從這裡即可看出製作小組連這種小地方都不曾忽視。不過本詩人對於後半段的劇情安排則有些不解，照道理說前世的因、是不該直接影響到今世的果，好端端的女孩會憑白變成一隻兔子，這樣的結局也未免太說不過去了吧？











▲好豐盛的料理喔！

沒錯！你等的就是它

《SNOW》在美術上的表現，確實已達登峰造極之境，若是光談美術部分，本詩人絕對不吝給它滿分。唯一的缺點就是……事件的圖形真的是少得有些離譜，關於這點前面已有提及。原畫部份則是由該公司的兩位老將飛鳥ぴょん與こぶいち，在圖形或造型上確實也都沒什麼好挑剔的了。

音樂的部分僅支援PCM音源，曲風輕快中帶些詼諧，偶而穿插一些較感性的小調，在其他風聲和蟲鳴等音效的部份也表現相當的出色。比較遺憾的一點是，本作並沒有語音的收錄，應該是劇情太過龐大，要加上完整的語音，可能得再延上半年(該不會……以後再出個完全版吧？)

本作採取CD、DVD二種版本同時發行的策略，但是這次選擇了CD-ROM版，只因為……個人覺得CD版的包裝封面比較好看，如此而已。但是後來發現四張CD也有它的好處，因為四張盤面的彩圖就是四位女主角，如此收藏的爽度較高(爆)。另外要說的是，《SNOW》原版包裝真的很特殊，個人購買收藏的原版遊戲超過數百片，還是第一次買到這種紙盒上有帶提把的(Alice之館456是膠盒不算)，所以外觀看起來就像是一個手提包，連說明書都因應設計成長條型。不過這樣的設計其實是有問題的，因為開口在下，又沒有特別設計的扣具，如果你勇氣夠就拿來提提看，但小心您心愛的CD掉滿地。所以個人覺得，這樣的設計雖然花俏，但反而會造成收藏上的許多不方便。

以上說了這麼多，總歸還是一句話，《SNOW》在經歷漫長的等待後或許還是有些不盡人意，但它確實是一部難能可貴的佳作，也絕對有成為名作的風範與氣度。

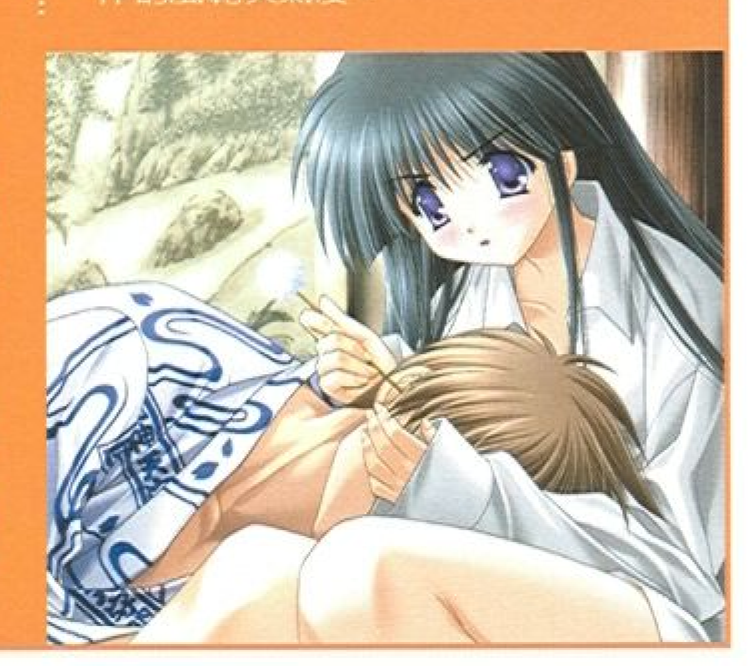


▲喜歡嗎？葛格買給妳～



▲受動物喜愛的しぐれ

▲成了龍女還是一樣這麼的迷糊





木漏れ日の並木道

永遠的愛，真的存在嗎？要是真的存在的話，那被留下來的人的思念，要如何才能傳達呢？難道真要永遠去追尋那已逝去人的幻影嗎？光一在僅存的溫柔與思念中，找尋那無形的答案……這就是一個如此使人感到溫暖的故事。



吟遊詩人　寇帝朱

F&C・FC01

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪♪

http://www.fandc.co.jp/

接續未完的樂章吧！

本作主角中里光一，身分是醫學院學生與一個孩子的父親。在光一幼年時，曾舉家搬到舊式大公寓「すめらぎ」裡，一直到十一歲那年因為父親要到鄉下開診所而搬走，也因為這層關係，讓光一與姬乃和紅葉二姐妹的關係就如同親兄妹般的要好。數年之後，光一大學考試合格，而那間大學就正好位在這個充滿回憶的城鎮，雖說為了通學、但也是緣分，讓光一再度回到充滿回憶的「すめらぎ」。

就在光一整理搬家的行李時，窗邊的櫻花飄了進來，他就如同被花瓣給攝去魂魄一樣，一直走到大公園的櫻花路樹下，在那裡發生了命運中的相遇。那女孩流著淚，仰望著片片凋落的櫻花，清新脫俗的就像現實中不存在的事物一樣。她看來就像是搖曳在風中、隨時都可能熄滅的燭火，又像已經不久於人世、沒有未來般的不幸……在其蒼白的面容下，竟還有種不可思議的病態美。光一終於在不知不覺下，出聲叫了那個女孩。隨著跟她的談話次數越來越頻繁，二人終於發展到戀人的關係。





很諷刺地，這位來日無多的女孩卻名為未來，雖然她一開始也堅決地反對，但在光一的誠意感動之下，終於答應他的求婚。在她妹妹紫苑與公寓中其他房客的祝福之下，二人雖然貧窮，但也度過了許多幸福快樂的日子。然而在言語無法表現的幸福反面，未來卻也為無比悲傷的所苦。明知來日不多，卻決心勇敢地挑戰命運，懷孕生子原本是她不敢奢求的夢想，但了解到這件事的未來，還是因為過於高興，大聲的哭了出來。儘管知道自己沒有能撐過生產的能力，未來對於產子的決心還是一點都沒有動搖。就因為執著於「生存」，讓她決心用自己短暫的生命來換取另一個新生--這時已經沒有人能阻止她產下這個孩子了。





翌年，未來產下了一名女嬰，而用兩個人相識的地點「櫻」（さくら）來為這個可愛的女孩命名。正當三人的親子生活才正要開始時，未來就這樣離開人世了。故事開始於三年之後……

用四季來交代章節

寫完上述的劇情概要，本詩人實在控制不住眼淚，只因在遊戲中許久不曾發見這種來自內心的感動了，尤其是對我們這種中年歐吉桑而言，特別是感同身受。雖說吾等不曾經歷生產的生死交關，但爬格子賺奶粉錢一樣是很辛苦滴啊(T_T)。

話說回來，F&C雖然近日新作連連，但真正讓本詩人所看好的，就屬這部《木漏れ日の並木道》了。這部作品不僅劇情動人，連命名都相當有意境，不妨試想一下漫步在林蔭成道、陽光穿透葉縫灑落一地的那種感覺吧！本作舞台以老公寓「すめらぎ」為中心，再延伸到光一的女兒小櫻與姬乃任教的幼稚園、充滿與愛妻之間回憶的林蔭街道、車站周圍的大學及繁華街等場所。類型上則屬於分歧選擇式的正統派ADV，遊戲進行時間為一年，同時也會因四季變化，而有許多劇情事件發生。

本作以序章來進入故事，共分為春夏秋冬四個章節。不只每個季節的事件，也會因為時日的增加而看到女兒小櫻的成長。春天，本作的人物將會陸續登場，此部分就像是人物介紹一般。夏天，就是主角活動最自由的季節，在夏季裡，也會因為你的行動，而使得後續的故事發生巨大轉變。秋天，會反映前一章的行動結果，更進一步進入故事主軸。而冬天，也是最後的高潮，由之前所有的行動來決定這部故事的結局發展。











為F&C名作再添一筆！

傑出的美術表現，是《木漏れ日の並木道》另一個值得喝采之處。在配色上全篇呈現柔粉亮麗的色調，感覺上就跟同是出自FC01之手的《CANVAS》、《水月》等兩部作品極為相近。在背景的表現上，更展現F&C作品中難見的高水準，配上800x600的高解析模式，讓觀看遊戲過程都是一種不凡享受。本作原畫「從頭到底」都是由結城みつる先生擔任（本詩人特別強調「從頭到底」，因為這在F&C的作品中是不常見的喔！），由於風格統一，因此即使有些落差，也不致讓人感覺突兀或不自然，算得上是F&C近年來難有的佳作。











描情至性 寫景至深

這部作品在深刻的劇情之外，另一個特色則是對於角色性格的描寫非常的詳盡。就拿女主角姫乃來說好了，見到相隔九年的光一比以前更像男人了，但卻也對光一突然結婚而感到驚訝。她一直將中里夫婦之間和睦的感情看在眼裡，也很清楚光一有多麼愛未來，但最後還是被他給吸引了。在小櫻出世、未來去世之後，為了能好好地照顧中里一家，而將成為保母訂為目標，這是多麼感人的情懷。

另一個令本詩人欣賞的角色，則是未來的妹妹紫苑。雖是親姐妹，但性格跟未來完全相反，直腸子且講話非常明確強硬。雖然說非常希望未來能得到幸福，但對於看起來沒什麼出息的光一卻有許多不滿，加上有一種「搶走姊姊」的莫名感覺，所以對光一講話都沒好氣過。最後雖察覺到自己也喜歡上光一，但知道光一對姐姐的思念有多深後，自己反而無所適從地用更差的態度對待光一。同時也怕光一會有錯把她當成未來的痛苦想法，所幸這樣的感情終能在她的劇情路線中得到釋放，由此也不得不佩服腳本兼導演的宮村優先生用功之深了。











配樂部分則是由知名的音樂團體『DOORS』掛牌，品質自然是不在話下，另外遊戲中的效果音、片頭及片尾曲也皆是由『DOORS』一手包辦，沒見識過該團體在音樂上造詣與功力的新手玩者，本作倒是一個不錯的跳板。語音的部份也相當的令人滿意，不管是從成熟溫柔的伊吹或是可愛到不行的小櫻，在在都可以見識到聲優不凡的演出功力，也多虧她們忘情的演出，才能成就出這麼一部盡善盡美的作品。

最後再補充，本詩人所購入的是包含F&C CARD在內的初回版，裡頭除了彩色的說明手冊外，還有一本『すめらぎ入居案内』，裡頭除了收錄出自結城先生之手的短篇漫畫之外，尚有人物設定手稿與原創小說，對重度遊戲迷來說，應該算是相當值得收藏的珍品。











雪桜 姫乃



セパレイトブルー



騎自行車其實真是一種相當不錯的回憶，特別是在風光明媚的鄉間，那種清風拂體的感覺至今叫人難忘。本詩人還曾有某同事在台北三重間以自行車通勤過，只是在污染的交通與空氣中堅持不了多久……

吟遊詩人　寇帝朱

● Survive

●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://survive.jp/

從二輪之間發展的青春戀愛劇

因為雙親轉勤的緣故，故事主角三菱十字(呃，這個名字實在……)必須搬到鄉下的親戚家借宿，那是一個緊鄰著湖邊的小城鎮。向來都沒什麼嗜好興趣的十字，在轉入當地的三鳩谷學園之後還是渾渾噩噩地虛度他的每一天，一直到加入腳踏車社、遇見少女石橋燕為止，他的人生才真正有了轉變的契機。

就在小燕的加油聲中，十字開始了每日環湖的賽道訓練，並在社團中認識了更多真心喜愛腳踏車運動的朋友。就在她們的鼓吹與協力下，決定推派十字參加每年一度舉辦的RoadRace自行車道路競技賽，然而在抵達終點之前，前途又會有多少未知的障礙與險阻呢？











▲啊！被發現我在這邊打工了



同質新作二連發

以曾推出過《カナリア》、《フーリガン》等作而創下不錯口碑的FrontWing公司，在去年底創立了新生副品牌「Survive」，以這個品牌發行的第一作便是從《426》三部作裡再獨立出來發行的《アズラエル》。原因無他，當然還是因為在此三部曲中，還是以八寶備仁執筆的原畫人氣度最高，因此該公司決定乘勝追擊，再次將重擔交付到八寶先生的肩上。

雖說知名的原畫未必就是實銷的保證(呃……特別是八寶先生也有一些不太好的記錄)，但從《セパレイトブルー》這部作品的取材、宣傳手法到製作品質，卻都不難看出這是Survive公司卯足全力的意欲之作，而非只是表面上應付檔期而已。別的先不提，本詩人覺得光是製作小組能以自行車為發想，來激發出一連串的劇情發展，這點就已經相當不差了，也比起同類作品中某些怪怪社團的牽強劇情要高明得多。



單純之中的真趣味

在玩法類型上，本作就沒有太大的特出之處，所採用的仍是最基本的指令選擇式AVG。劇情雖然是多線式的開放架構，但若說是指令分歧，反倒不如說是行動選擇來得貼切--因為大多數的分歧，都是決定在地圖點選的時間點，換句話說要攻略某位特定角色其實很簡單，只要從頭到尾都選她就可以了(這……算是貼心的傻瓜玩法嗎？)。

在系統介面的設計上也是一如該公司歷來的表現，以實用性為主，幾乎沒有多餘的裝飾或是華麗的特效，這也讓這部作品在視覺的呈現上吃了些虧。不過在簡單的玩法之外，這部作品的菁華應該還是在於趣味橫生的劇情安排。舉例來說，擔任腳踏車社顧問的鶴戶美粹老師(同時也是主角的從姐)竟然是個完全不會騎腳踏車的平衡白痴(練習時還要主角在後頭扶著)，平日還以其最得意的迷你小汽車代步，這樣的安排不知是否能有讓玩者跌破眼鏡的樂趣？


▲想追誰就一直"勞點"她就是


▲美粹的愛駒--smart右駕版！







▲這台小車外型真是炫斃了！



▲OH！YA～上勾了

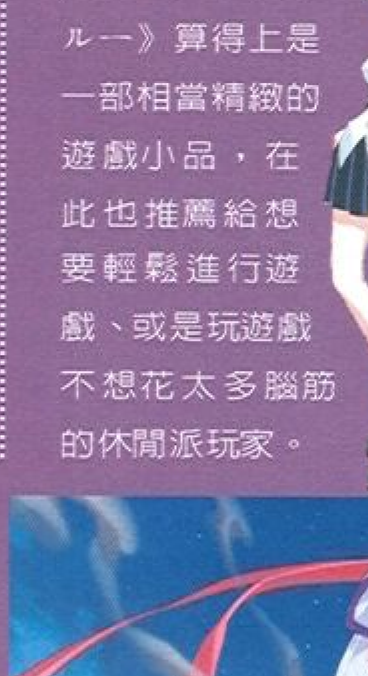
充滿個性的角色配置

前面已經提過，本作原畫是由八寶備仁先生出任，這也是本詩人最偏好的原畫家之一，在八寶先生的筆下，劇中的每位角色都塑造得相當有型，不論老是打著傘的冰和子、眼鏡娘音菜及不良少女千早，都因為自行車的機緣而將她們緊緊的兜在一起，當然其中人氣度最高的，就屬口中老是喊著「加油、加油！」的女主角小燕了。不可否認的，八寶先生對於御姊型的角色還真不是普通的拿手，所以本詩人攻略的第一對象，當然就是色氣滿點的美粹老師囉……(爆)。

在CG部份大致上仍維持著《アズラエル》一作般的水準，不過平心而論，八寶先生的原畫雖然很棒，但本作的CG著彩似乎還有加強的空間……。背景配樂雖僅支援PCM音源，但在曲風樂色表現上都還不差，活潑輕鬆的曲風與年輕揮汗的主題頗能相呼應：再加上各角色間不俗的語音演出，更讓這部冒險活劇顯得趣味盎然。

整體而言，《セパレイトブルー》算得上是一部相當精緻的遊戲小品，在此也推薦給想要輕鬆進行遊戲、或是玩遊戲不想花太多腦筋的休閒派玩家。






▲耀動感滿載的背影


▲哈～不小心摔跤了

▲乍看之下感覺很像"小兔"



Men at Work! 3

雖然本詩人的興致真的不高，但衝著大家都喜歡，還是得勉為其難的介紹服務一下。在此順便插個小花，各位猜本詩人尾牙摸到什麼……一隻超大型填充帝波胖麻雀(就是遊戲中每次都出現的那隻啦)……=_=



吟遊詩人　寇帝朱

●Studio e・go！　●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP　●價格：CD版￥8800　●區別：18禁　●遊戲類型：RPG　●評價：♪♪♪♪

http://www.studio-ego.co.jp/

男人三度來上工

在歐洲的某個森林深處、美麗的湖畔，有座矗立數千年的古城。而這座古堡其實正是擁有悠久歷史、專門用以培育魔物獵人的魔法訓練學校。故事的主角萊魯，是被認為擁有百年難得一見的優秀獵人資質的新入學生(呃，這裡應該是不必先到九又四分之三月台集合啦)；而與他一同前往入學的，是自幼一起長大的女伴莫妮卡。因為實際上擁有潛在魔法素質的新生，在比例上女性是要高於男性的，因此學院裡的男女學生人數實在是不成比例，由於傑出的資質與性別的緣故，萊魯自然就成為全校師生目光的焦點所在。就在這種天堂般的環境裡，萊魯展開了他既多采又多難的學習生涯……









冒險養成並進的新玩法





從99年推出至今，《Men at Work！》系列已儼然成為Studio e・go！公司的招牌代表作。其實這是可以理解的，因為該公司一向採取重量輕質的行銷策略，所以一旦出現諸如《Men at Work！》、或是《IZUMO》這樣的大型作品時，往往就成為玩家所注目的焦點。雖說印象中Studio e・go！每部作品間的長進實在都有限，但在第三代的《Men at Work！》裡，我們確實看到了全然不同於前二作的表現。其中最大的差別，就是到了這代已經不單純是打殺練功而已，另一方面也導入了養成的要素，簡單的說，就是遊戲中清楚地劃分成學園Part與冒險Part兩部份。

先說學園的養成部分好了，在這裡可不像一般的養成遊戲只要排定課程就可以，而是完全自由的即時事件演出。從起床到就寢之間，玩家可以自由地在學院內移動，除了午前午後的講義和入浴時間會強制推進，這點需要留意。授業的科目包括了攻擊系的黑魔法、回復系的白魔法及輔助系的自然魔法外，還有特殊技能的煉金術與物理攻擊的戰鬥術等共五種。要如何培育主角萊魯的專長技能，當然就是這部作品的攻略重點了。





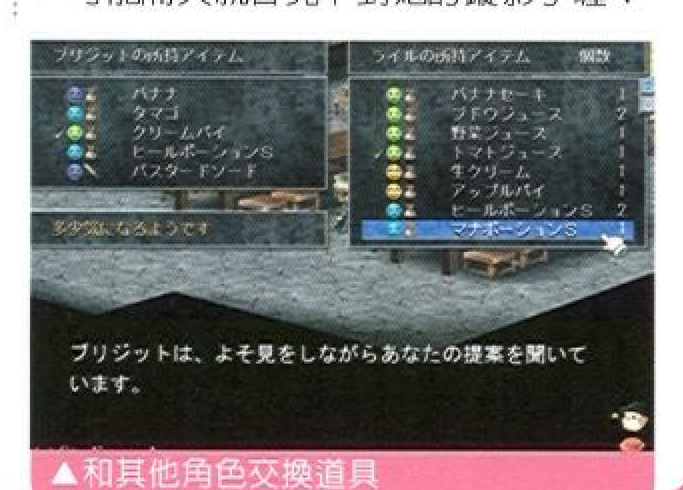


以速度決勝的半即時戰鬥

而在就寢與起床之間的這段夜晚時間，就是所謂的冒險部份。玩家必須尋找夥伴組隊協力作戰，成員最多可有六人。戰鬥系統廢除了前二作時使用的回合制，改採半即時方式，所有角色的行動順序完全由「速度」這項屬性所決定。從畫面下方新增的行動條板，玩者可以一目瞭然地看清我方行動的順序，甚至抓好時間來發動連擊。而在夜間的學校裡除了戰鬥之外，也安排了各式獎賞用的寶箱，其中藏有高級寶物的寶箱可能都會上鎖，此時只要隊員中一人擁有解鎖技能便可迎刃而解。而所獲得的寶物也可以用來跟NPC作交換，所以打不到也不用灰心，或許有可能用換而換到稀世的珍寶喔！

至於在劇情攻略方面，由於本作採用隊伍編成制，因此全員都能有提升好感度的機會，但要提醒你，一旦決定了女主角就不要再三心二意，因為若是心猿意馬而引起忌妒或誤解，可能隔天就會見不到她的蹤影了喔！


▲從下方的行動順序表可以知道下一回換誰行動



▲和其他角色交換道具









當然要買DVD版！

很明顯的，本作的3D成像引擎仍是使用自一代以來的相同程式核心，但在經歷過幾部作品不斷改進修正後終於更臻成熟。美術部份的表現更是沒什麼好多說的，反正這家公司從頭到尾的原畫家也不過就是山本和枝老師一人而已，雖然工作量極大，但是居然還能每個月一部接一部的推出，也實在不得不佩服她的量產能力。只是山本阿姨在臨盆之後，筆下的人物漸有發福的趨勢，比例架構似乎也慢慢地走了調，或許這就是多產策略下的後遺症吧。不過話雖如此，山本阿姨的招牌在本地仍是票房的保證，每當本詩人閒逛精品店時，就會看到店家代訂的成堆某某新作，畢竟支持者還是樂此不疲的。

在音樂上，本遊戲仍是以PCM音源為主，曲風與前幾部作品相去並不會太遠，仍維持在一定的水平之上。語音部份的表現也相當的令人滿意，畢竟從一代無語音到二代部份語音，以至三代的全語音，進步也算是看得見了。最後一定要說的是，本作採CD與DVD版本同時發售的方式，請特別注意DVD版定價雖然高達10800日幣，但裡頭卻完整的收錄本系列一、二、三代共三作，對於還沒買前二作的人來說，反而是相當划得來的哦！




▲夜晚的探索有時也能發現寶箱


▲大吃大喝我最愛！





專訪華聯國際玩到飽 Gamebuffet

單機遊戲大反撲—「隨選遊戲」（G.O.D—Games On Demand）

目前遊戲業界吹起了一陣On-Line之風，把整個單機遊戲界吹得東倒西歪，以這種遊戲方式強力地抑止了盜版商的橫行，更被遊戲廠商視為抑止盜版最有效的萬靈丹，而單機遊戲難道就從此一蹶不振嗎？呵呵！如果一款遊戲只是打怪、打寶、聊天、結群，是否真的可以一直維持長期的榮景，如此斷言似乎也過為武斷，所以回歸到遊戲的基本面，各個遊戲都有其獨特的一面，有一些遊戲風格更是線上遊戲所無法表現出來的！而以這樣的構思下，在國外已盛行5年之久的G.O.D模式即將在國內展開反撲的動作，為單機遊戲殺出另一條血路……哦！不是啦！是生機啦^^!!

G.O.D首批生力軍—華聯國際

小藍在王國內『養呆』太久了！腦筋都快要『爬帶』了，趁著這次身肩採訪任務的來到了華聯國際工坊，並經由行銷企劃部企劃—郭純菁小姐的引荐下，見到了華聯國際的行銷部副總—吳東和先生，並隨即展開了此次的小藍的『出巡』任務！哦！不是啦！是採訪的任務：^^!!

來看看我們華聯行銷部副總—吳東和先生的英姿



這次華聯國際首先嗅到國外此風日漸盛行，並引進國內的G.O.D到底是什麼『碗糕』啊？

其實G.O.D是一套跨世代的線上傳輸原理。這是採用一種「隨選遊戲」（G.O.D—Games On Demand）的概念，透過最新的網路技術將遊戲軟體即時傳輸到玩家電腦中，就如同現今時下流行的線上影音服務技術一樣，而在我們所推出的『玩到飽』的光碟中，隨著你所玩的遊戲情節發展，Plater程式也會逐步將遊戲所需的檔案傳到電腦中哦！



來這裡吧！這裡馬上展現給你看！

聽起來『妹賣』哦！但這樣的連線方式會不會讓下載的資料量太大而影響遊戲的品質？

其實以這樣的運作原理，除了在遊戲初期會感到網路稍微延遲外，其它如遊戲的內容及聲光效果都會完整的呈現，這樣的技術將能讓玩家不管到任何地方，只要有『玩到飽』的帳號就能即時玩到他想要玩的遊戲哦！



啊優咻～！有那麼好康的事哦！那目前有多少款遊戲？還有最多人玩遊戲的遊戲是哪幾款啊？

目前在線上玩的HIT GAME最高的就是由沁象電子所推出的《明星三缺一》及ARUSH Entertainment的《獵殺侏儸紀》這兩款遊戲。由於前十名的遊戲類型不盡相同，所以可以大致得知玩家的口味也會因為隨心情或感覺的不同，玩的遊戲也有所不同，其實玩到飽的理念就是針對玩家喜新厭舊的的心態所設計出的網站，結合了上百款的遊戲，讓你今天想玩角色扮演就玩角色扮演、想玩即時戰略就玩即時戰略，而不用想玩一套遊戲就需要花一筆不小的金額，買回來卻只玩個兩個小時就厭倦了！



聽起來亂屌一把的！那這樣來說的話對於玩家上線時所需之頻寬有何限制嗎？

一般為512k的ADSL，但1.5m在某些遊戲上表現會比較好！這主要也是迎和多款遊戲的傳輸量的多寡所定的遊戲方式。而玩家的電腦配備只要符合以下最低需求，就可享受玩到飽所提供的服務，但每個遊戲軟體對硬體配備的要求都不相同。挑選遊戲前，國民們請先參看該遊戲軟體的介紹說明哦！



『玩到飽』Player主程式的電腦需求如下：

寬頻上網（Cable Modem. ADSL或更快速的傳輸）

Windows 95/98/ME/2000/XPIE或Netscape 4.0以上版本

記憶體32MB以上 硬體空間至少32MB以上，建議為512MB



態度親切、性格溫和的行銷企劃部企劃—郭純菁小姐^^

對於華聯的連線機制與其它家的方式有何不同呢？

華聯所使用的"連線機制"，其實於使用層面來講跟其他的"串流"技術類似，但其技術功能性方面上的差異卻是存在的…例如：我們所使用的技術是純粹用網路完成所有必須完成的事情（從想玩到可以玩之間的過程），User只要按一個鍵即可玩Game。另外，亦有另一種方式，就是所謂"半串流"，即有一部分需要的資料把它Save在光碟中，以減少User在第一次上線玩Game所等待的時間，但相對的User會被光碟及遊戲的數量所"限制"。換言之，那種方式等於要玩的Game越多，User要使用的光碟就越多了，就跟原來玩單機版是一樣的，兩種方式都各有利弊的！



玩到飽網站首頁

那可以透露目前以有和哪幾家遊戲廠商合作及合作方式呢？還有！這種遊戲方式是否真的可以抵制想『晃魚缸』盜版廠商嗎？

目前合作的廠商約有5家，而像英寶格和奧汀及旭力亞等公司目前都有以拆帳及買斷的方式進行，但主要還是要視情況而定。當然，如果單就盜版商來說，因為我們所使用的是Streaming的技術（連光碟都不需要），玩家所Download下來的並非完整及可執行的檔案，而且這種『加密』的方式每家的技術廠商都不同，能盜版可能性微乎其微……而廠商會選擇以這種模式進行合作，主要也是因為這像的遊戲方式可以保障遊戲廠商的獲利。哦！對了！小藍～什麼是『晃魚缸』！^^!!



想上來！要先儲值哦！

就是摸魚啦～那來談談比較嚴肅的話題吧！目前在《玩到飽》的實際上線人數及是如何計費的呢？

自從2003年1月1日開始收費起，目前會員人數約8萬多人，而concurrent（同時上線）的約接近500人左右。而在費用方面，目前以月費方式計算，一個月以299的金額收取，但目前還有多項計費方面還在評估，主要是讓大家先試著上線去實際的操作及使用，再決定收取合理利潤！^^







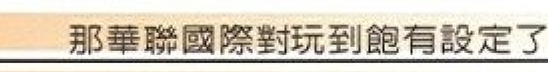
不會像是某家電視台的連續劇，從『台灣ㄚ誠』演到『台灣霹靂火』吧！架恐怖@ @～

但的確有可能哦！^^!!



遊戲仙人研究室

專訪華聯國際-玩到飽



那華聯國際對玩到飽有設定了什麼未來方向及展望嗎？^^

基本上，我們就是以Game的取向來說，除了所謂High Quality Game之外，我們會依不同族群的需要，滿足各方面的需求。而在確定了連線和遊戲品質這一方面後，我們就會和各方面的異業做策略聯盟的動作，例如如果玩家在玩到飽裡玩到自己想要收藏的遊戲，在站上就提供單機遊戲線上購買的服務，但這些目前倒還是在規劃當中的！而如果開始提供新的服務時，最新的消息都會在站上公佈的！^^

玩歸玩，過不了關時，站上還提供討論區哦！

而如果我們以『全民娛樂平台』為我們的目標的理念成功的話，我們未來要努力的方向就是所謂的『專屬遊戲』，指的是專為Gamebuffet所製作的遊戲，目前這方面主要以和兩家遊戲製作公司討論到製作所謂的『連續劇』的遊戲方式進行遊戲。其實它的意思就是一套遊戲先起個頭，之後隨劇情玩到一個階段的時候，遊戲製作公司再依網路討論版的結果，製作出後續的劇本讓玩家遊玩，不一定就這樣延續下去，這套專屬的遊戲可能就不會有結束的那一天哦！



結束了華聯國際的專訪，和東和副總ㄌㄚㄌㄟ了那麼久，相信大家對G.O.D的遊戲方式也有了一定的了解！其實目前有這種理念的工坊不只只有華聯國際工坊一家，其它工坊依然有計劃要推出不同模式的G.O.D上線模式！但晃點了那麼久，一直沒有公佈其網站及制作的內容，只有華聯國際工坊已經有實際的上網遊戲機制了，所以小藍也無從比較起各種上線模式的優缺點！唉～殘念。而話雖如此，小藍在此還是預先留下伏筆，待日後其它工坊推出完整的資料後，再做一次更詳盡的報導及比較哦！好了！就「醬子」，小藍要去晃魚缸了～哦！不是啦～老編大人，絕對沒有這「肥」事啦！^^!!








如果我還有一天壽命，那天我要做你女友。
我還有一天的命嗎？…沒有。
所以，很可惜。我今生仍然不是你的女友。
如果我有翅膀，我要從天堂飛下來看你。
我有翅膀嗎？…沒有。
所以，很遺憾。我從此無法再看到你。
如果把整個浴缸的水倒出，也澆不熄我對你愛情的火燄。
整個浴缸的水全部倒得出嗎？…可以。
所以，是的。我愛你…
第一次的親密接觸
超好評網路小說改編，
多線劇情交織，
每一個選擇都將改變你們的結局～



痞子蔡與輕舞飛揚

真實原著精采改編

遊戲花叢的阿泰、樸實木訥的痞子蔡、體弱敏感的輕舞飛揚，
與你一同經歷小說改編成電玩版的初體驗。

新鮮模擬ICQ對話體驗

遊戲中享受模擬ICQ對話樂趣，遊戲進行真實互動小說全對話。
遊戲角色性格獨特設計，生動的肢體表情清楚呈現。

多線劇情交織

隨機隨時隨地觸動劇情，所有機緣都是可遇不可求，運氣加上努力，
才能遇到生命中的輕舞飛揚或痞子蔡！

雙主角不同劇情

輕舞飛揚與痞子蔡任玩家角色選擇，遊戲中不同的生活世界，
體驗男生與女生不同的愛情觀念！



自由選擇當你的痞子蔡或輕舞飛揚 體驗愛情的每一次抉擇



















虛擬世界的夢想家

自 由 自 在 悠 遊 ONLINE

Online資訊搶先報、無限好康一把抓

自由自在樂無窮、無限遨遊智遊網

智遊網結合了〈金庸群俠傳〉〈三國演義〉〈仙境傳說〉〈傳奇〉...等多款線上遊戲資訊，任何屬於遊戲的好康活動，都可以在『智遊網』一覽無遺，讓你真正達到自由自在、悠遊online的夢想境界。

簡單儲值易上手、紅利積點送好禮

勁爆哈Game任你遊、練功升級沒煩惱

智遊網不僅提供了遊戲資訊上的服務，也推出購買智冠科技遊戲軟體，就可參加紅利積點送好禮的網站活動；智遊網更為了達到一連貫服務及方便玩家的目標，更推出可媲美〈載卡多〉的『智遊卡』。負重量超強的『智遊卡』，完全適用中華網龍、遊戲新幹線及TGL...等遊戲公司，所發行代理的線上遊戲，讓你真正達到自由自在、悠遊online的夢想境界。

即將實現你我的夢想

為 你 打 開 智 遊 自 在 的 線 上 遊 戲 世 界



提供最完整詳細的石盤攻略



2個月後

奇怪!

都過了這麼久了，怎麼都沒動靜?

去看看吧～





聖騎士　路易王

地城英雄誌 地圖完全攻略

《地城英雄誌》(Arx Fatalis)是一款相當類似“地下創世紀”的第一人稱RPG，一但熟悉了操作界面，很容易就可以進入這個廣大無比又充滿樂趣的地底世界。在以下的攻略中，所提到的房間數字都會標示在地圖區域；但這只包含了主線攻略，至於支線任務會收錄在另一個部份。由於整個遊戲中只能控制主角一人，在創造人物時記得屬性不要相差太多，開鎖與潛行技能擇一而加，魔法與肉搏記得也要選擇其中一個。至於物品技能加到最多加到60就綽綽有餘了，其他技能最好不要浪費任何點數。現在就請跟筆者一起進入這個幽暗地城，開始進行冒險吧！

壹 主線攻略

第一幕 逃獄

地下二層 The Goblin Prison

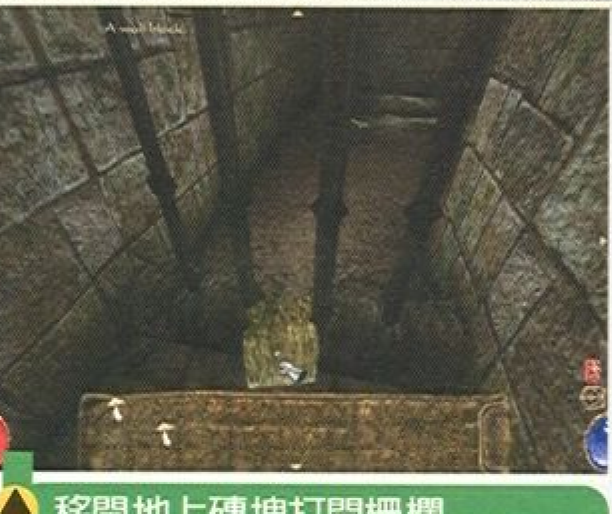
首先身無分文，喪失記憶的你會被囚禁在監獄（1）裡。跟隔壁牢房（3）的犯人Kultar聊天，他會告訴你有辦法離開牢房，但辦法可要自己去想。先撿起地上的蘑菇，然後注意另一邊柵欄底下的牆磚，把那塊磚頭移開，然後雙擊中間的柵欄就可以將柵欄打開了。

地下二層

在下一個房間（1a）可以撿到一根骨頭，按下[Enter]鍵裝備起來，然後按[Tab]鍵進入戰鬥模式，這時滑鼠右鍵按住不放越久，砍出去的力量就越大。引另一個房間的哥布林守衛過來，揮幾下就可以讓他身首異處了，殺死敵人後別忘了搜搜身。

走到房間後拿走桌上的食物，拉動槓桿救出Kultar；由於他受傷太嚴重了，他叫主角自己穿越陷阱門逃跑，等找到開門的方法再來救他。於是用骨頭摧毀地上的陷阱門並跳下去。





移開地上磚塊打開柵欄

用骨頭摧毀地上的陷阱門並跳下去

地下三層

The Spider Caves

地下三層

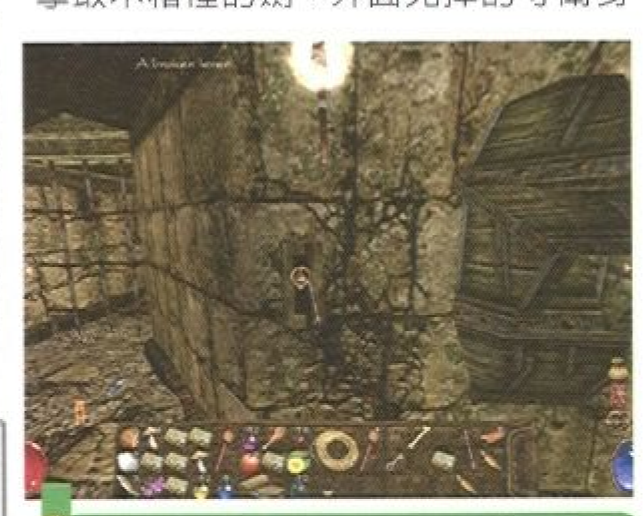
掉到這個區域（1）後會找到一些物品比如藥草等等，死人骷髏身上則會有符石和裝備，能撿多少就撿多少，試著去使用一些魔法，不過在這個區域要小心一些老鼠，盡可能將牠們殺光，按兩下屍體便可以得到鼠肋排。來到（12）處的牆上，會看到一個故障的電梯裝置，必須移開電梯裝置旁邊的大石頭和磚塊，並放一塊石頭在對角牆角的機關上，便可以打開該處的秘密房間（11）：裡面有不少藥水瓶可以拿取，還有火把和一組工具，最重要的是有一把鑰匙及水桶裡的麵包和繩子。將出去後將繩子使用在（12）的電梯裝置上，就可以使用旁邊的槓桿做電梯上去了。這時可以先砍破蜘蛛網到（7）處用魔法升起火堆，然後將鼠肋排拿到火上烤一烤，等一下肚子餓就可以吃了。



放一塊石頭在對角牆角的機關上



繼續探索完這個區域，走到（47）又會有一個骷髏，可以在他身上發現不少物品與一個魔法捲軸。在（2）處會遇到三隻蜘蛛，進去（5）處又可以在木桶裡發現繩索。回到（12）處搭上電梯，在（49）將會與一名守衛發生戰鬥，Kultar也會過來幫你，趁他攻擊Kultar時從背後偷襲，便可以輕易打倒他。接著可以用鑰匙打開儲藏室（17）的門，進去大肆搜括一番並拿取木箱裡的劍，外面死掉的守衛身上也有木棍和一些錢。用木棍來修理（49）處牆上壞掉的槓桿後，就可以打開閘門通道上一層。


▲用木棍來修理牆上壞掉的槓桿

The Goblin Prison 地下二層

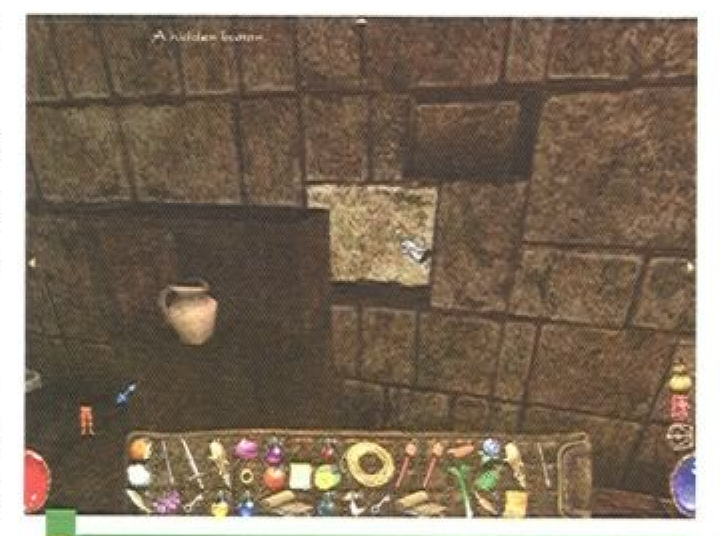

▲拿髒盤子去陷害哥布林

回到上一層後再次來到哥布林的牢房（8），到處逛逛並殺一殺哥布林：這裡的哥布林分兩種，比較矮小的很容易解決，較巨大的"Goblin Lord"殺傷力很強，要特別小心應付。記得不要一次對上兩個。假如潛行技巧夠好的話，仔細傾聽房間（14）裡那兩個哥布林的對話，其中一個會提到假如他又看到髒盤子（dirty plate），他要去找其他人算帳。這時只要到房間（5）拿髒盤子偷偷放到房間（14）的桌上，就可以欣賞兩個哥布林長官的大戰了。在牢房（6）救出一位哥布林，他要主角有困難時可以去小酒館找他，房間（14）也有不少好東西可以搜括。

在（13）處的房間偷偷幹掉睡覺中的哥布林，會找到一封沒有署名的授權文件，裡面還會有一把鑰匙可以打開（14）處前往大洞窟門，而按下櫥櫃後方一塊發亮的磚石可以打開一個秘密的房間，裡面有一把可以打開（11）處軍火庫的鑰匙及大量的金錢和寶石。先到（11）處盡情搜括一番並修復武器，然

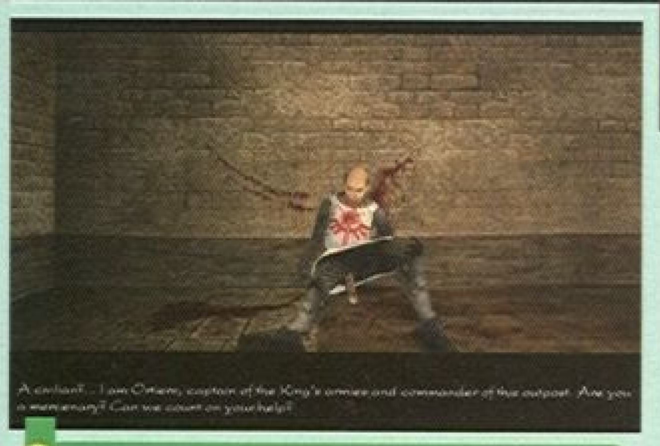
地下一層

後到（15）處可以找到盾牌和符石。從這裡進入（16）處的洞窟你會遇到一個名叫Greu的巨人，他想要一件生日禮物。等一下再幫他想辦法。最後來到（12）處後把剛剛的授權文件拿給長官，他會要主角去簽名再過來，才能離開哥布林國度到大洞窟（Great Cave）去；若少了簽名文件或珠寶商的交易證明任何一項，也可以花300元賄賂長官來取代授權文件，不過在資金短缺的現在，最好還是節省一點。於是只好從（13）北邊的樓梯繼續前往上一層。



按下櫥櫃後方一塊發亮的磚石可以打開一個秘密的房間

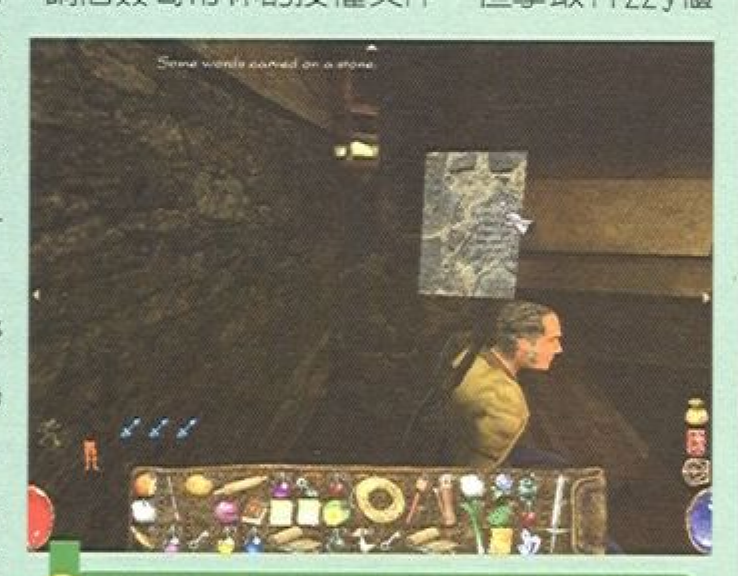
地下一層 The Human Outpost



來到樓上的房間裡找到受傷的人類前哨站指揮官Ortiern

來到地下一層的（42）之後，在（47）會找到一具骷髏與一塊寶石。靠近堡壘後，會發覺這裡似乎被攻擊了，傷亡十分慘重。入口處受傷的守衛要主角去找Ortiern，在房間38裡除了同樣可以修復裝備外，還可以找到一個研缽。來到樓上（49）的房間裡找到受傷的人類前哨站指揮官Ortiern，由他口中得知前哨站是被Ylsides襲擊，他並請求主角趕緊通知國王。然而前往人類城市的通道已經被封死了，因此他便給你一張珠寶商的授權文件。

現在還需要哥布林的授權，離開前哨站後進入（41）的“Yellow Tulip”小酒館，會遇到剛救出的Polsius，請他簽哥布林的授權文件，但拿取Tizzy櫃台底下的食物時要小心，潛行值不高最好不要嘗試，否則會被追殺。上樓的話可以跟獨眼龍Enoill聊聊天，或者跟Rinco賭一把，這是一個賺錢的大好機會，利用Save & Load大法在這裡多撈一點錢吧！直到Rinco受不了為止。在獨眼龍旁邊牆上會看到一段刻字，上面是關於支線任務“Oliver尋寶活動”的內容。而酒吧一旁的門必須要有密碼才進得去。最後到（52）損壞的傳送器後面，可以看到一枚戒指。



獨眼龍旁邊牆上會看到一段刻字

地下二層 The Goblin Prison

回到下一層哥布林的監獄去，若入口處有哥布林擋路，就拿出珠寶商的交易證明給他看。到（12）處拿珠寶商與簽署的證明文件給守衛，他便會放行而下去至第三層。

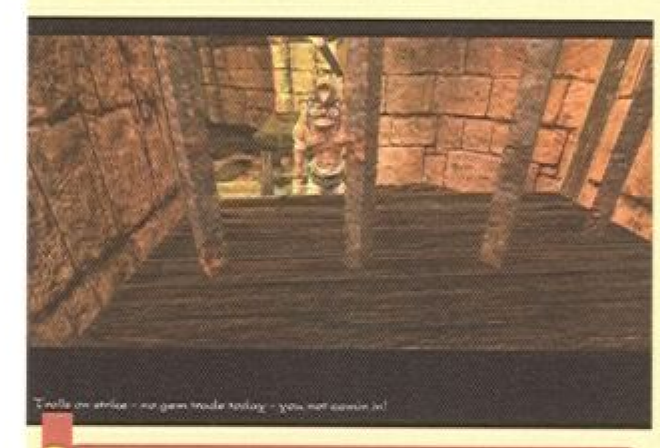


拿珠寶商與簽署的證明文件給守衛過目

第二幕 傳令

地下三層 Troll Mines and Goblin City

從（18）出來，（32）和（33）的深谷裡有不少蜘蛛，可以下去殺光增加經驗值並撿骨。由於雙方的開戰，（30）的哥布林和（34）、（36）的巨人都不會讓主角進入，因此只能從（35）處回到第二層。



哥布林守衛不讓你進入

地下二層 The Crystal Caves

在水晶洞窟這裡同樣會有不少老鼠和蜘蛛，甚至還會有蝙蝠。一出去就會看到一個火堆可以烤鼠肉，往地下一層的出口就在（38）旁邊，（39）處會有一隻藍蜘蛛比較難纏，利用火球術來解決會快許多。打敗牠後可以在這裡找到Oliver要的綠寶石。拿取綠寶石後回地下一層進入人類世界。



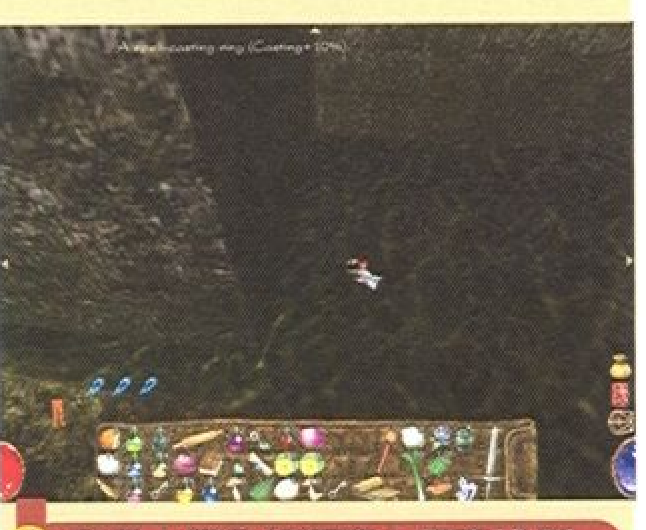
用火球術來解決藍蜘蛛

地下一層 Troll Human City of Arx

進入人類世界（1）後，守衛會要主角去守衛室（3）與Carlo交談。先在（2）處逛逛，在老人釣魚的河床上會找到一個戒指，（4）處可以跟商人交易寶石，（5）處則可以與婦人交易

魔法：最好先在這裡買鑰匙圈把所有的鑰匙串在一起，並趁這個機會趕快把滿滿的背包清一清。與Carlo交談後，他要主角到城堡裡找國王，於是到（24）與國王Lunshire見面，告訴他前哨站被攻擊及通道（53）毀壞的情形。國王會要主角去巨人國度找國王Pog送一封信，請他們清理被石頭擋住的通道。

離開錢別忘了搜括一番，（34）的守衛寢室有物品與盔甲可以偷，（20）則會有一個由伊德努姊妹看守的圖書館，可此在裡面獲得許多遊戲的背景介紹與知識，（19）的研究室以後才可以進去。（21）的箱子則要開鎖技能夠高才有辦法用開鎖器打開。（17）、（18）是城堡裡的廚房，必須要等煮飯的大嬸進去才能打開房門，可以找到大量的食物；假如食物已經夠多，也可以把多餘的食物放在這裡，記得帶走廚房的這一本哥布林食譜（Cooking for Goblins）。（14）的武器室鑰匙則要從Carlo身上偷，裡面有各式各樣的武器。城市裡許多房間的鑰匙都在居民身上，假如潛行值夠高的話不妨偷偷看，會發現許多有趣的事件。



▲在老人釣魚的河床上你會找到一個戒指



▲國王會要你去巨人國度找國王Pog送一封信

Troll Mines and Goblin City

地下三層

回到地下三層的（36）處，把國王的手書給守門的巨人過目，他會讓主角通過。在入口處會遇到一個管理巨人的哥布林，看來巨人似乎罷工中，不願幫哥布林挖寶石。在裡面到處晃晃，會看到一把鶴嘴鋤，可以用它來挖寶石或金子，或者破壞不堅固的牆壁（如51處）。到水晶洞窟挖寶石可以賺取一些收入。



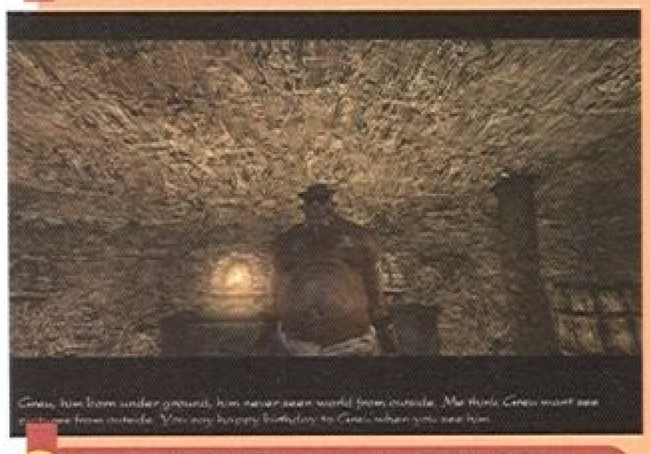
▲哥布林正為了巨人罷工苦惱

來到（37）處把國王的信件交給巨人王Pog並請求他的幫忙，但他要主角先幫巨人找回他們的偶像；假如不想那麼麻煩，可以從國王身上偷走鑰匙，或者殺光所有的巨人來取得鑰匙並救出（44）被囚禁的巨人，他便會協助你清光通道。



▲得幫巨人找回他們的偶像

在礦區深處，會在（42）遇到Greu的朋友Burwaka，他會告訴主角最適合Greu的禮物可能是有圖畫的書。這裡的木箱必須用開鎖器來開，（46）處牆上可以砍下一顆鑽石。（38）會有一顆符石，不過得用浮空術過去撿。（39）、（40）也會有一些寶石。在離開巨人營區之前，跟入口處的哥布林提關於巨人偶像的事，他會同意主角跟著他從（30）處進去哥布林的營區進行調查。



▲Greu的朋友Burwaka會告訴你Greu最喜歡的東西

進去營區後先到（26）與Atok談話，他似乎對現任國王很不滿，去他房間拿開鎖器，並在枕頭下找到一把鑰匙。去找（27）處的守衛，必須要Atok同意與國王同意他才會放行。接著到（21）的哥布林王寢室，會發現床頭櫃與床下有一些紙條，像是些不能讓國王喝酒，密碼5599等等內容。一邊的櫥子要開鎖器才能打開，於是先到廚房（25）玩一些小花樣。將哥布林食譜（Cooking for Goblins）拿給（25）的那位廚師，可以獲得1000點的經驗值。然後拿起一邊的酒瓶，把它使用在料理桌上的麵糰，等廚師做完餅乾送進去給國王吃，不久後就會看到國王從王座衝進起居室蹲廁所。回頭去找Atok與（27）的守衛，再去找國王，他會同意讓主角找出巨人的偶像以免發生財務危機，以後就可以在哥布林王國橫行無阻了。若嫌麻煩的話，也可以在把國王引出來後，將哥布林殺光，同樣可以達到目的。



▶哥布林國王床頭櫃與床下有一些紙條



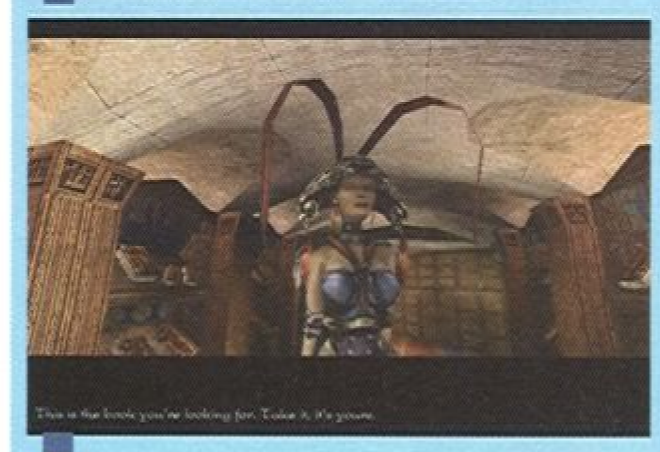
▲將酒瓶使用在料理桌上的麵糰

接下來進去王座室（20）使用密碼打開（54）的密門，拿取箱子裡的紙條後，啟動（54）牆後的開關，可以打開（53）的通道，進入通道就可以來到（22）的珠寶室。偷偷潛進去後搜括一空，裡面其中一個箱子的鑰匙在國王那兒，其他則是用開鎖器來開。回頭去找Atok，把國王跟珠寶商的交易給他看，便可以通過（27）的守衛到（28）的儲藏室，裡面可找到許多裝備，還有一個紅色的陷阱寶箱，然後用Atok的鑰匙開啟紅色的寶箱，若有陷阱解除法術的話先解除陷阱，巨人的偶像就在裡面。打開寶箱後Atok會衝進來攻擊，看來我們揭穿了他政變的陰謀。打敗他之後從他身上拿取鑰匙開門出去，將偶像交回巨人王Pog手上，他們會立刻停止罷工，並清開被阻塞的通道，這時便可以回去跟Lunshire國王報告成果了。


啟動秘室牆後的開關

第三幕 陰謀


Carlo跑進來說天文學家Falan Orbiplanax被謀害了


Chinkashh會給一本書，可送給Greu當禮物

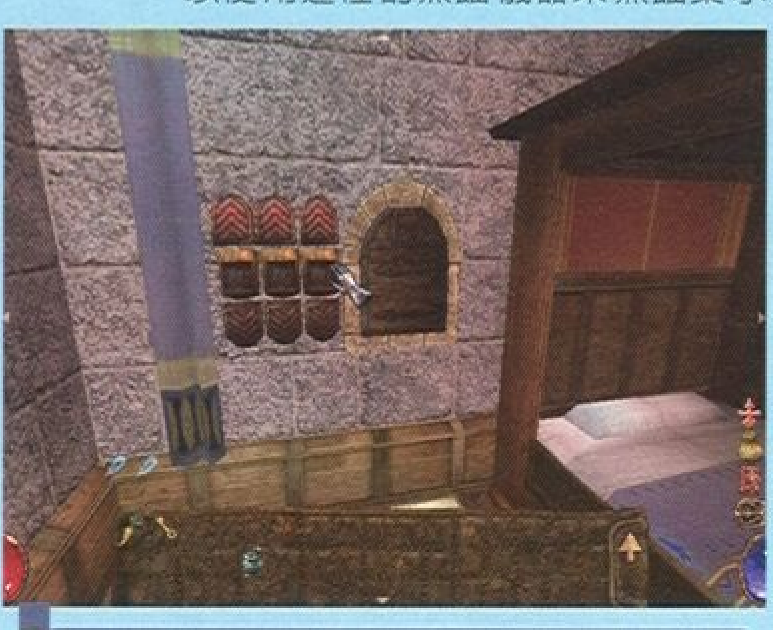


The Castle 地下一層

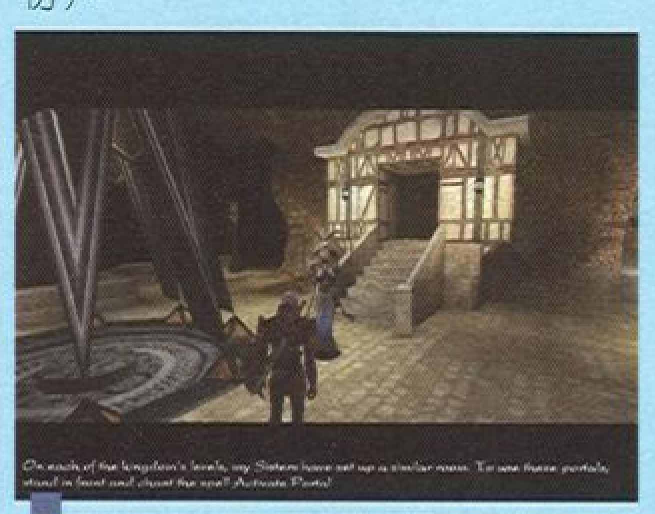
回到一樓城堡跟國王報告，當時國王正在跟煉金術師Felnor與伊德努姊妹ChinKashh討論最近頻繁的地震，突然Carlo跑進來說天文學家Falan Orbiplanax被謀害了，主角同意協助調查，國王並給了一把私人的房間（33）鑰匙，並允許主角在城堡裡自由走動。

先回到（33）房間拿新背包來加倍容量，然後到圖書館（20）與ChinKashh談話，從她口中得知Falan Orbiplanax死於一種黑魔法的儀式中。接著進入研究室（19）與煉金術師Felnor談話，他會交出他房間(27)的鑰匙及一張Falan給他的紙條。這房間可是一個寶庫，好好的搜括一番吧！假如你物品技能達到50，就可以使用這裡的蒸餾儀器來蒸餾藥水了。離開研究室會回頭找ChinKashh談話，她會給一本“Landscape of the Outside World”，這就是要給Greu的禮物了，有機會就送去給他吧！可以得到5000點的經驗值。

走進Falan的房間後，調查床邊的簾子可以發現後面的保險箱，從Felnor所給的紙條可算出號碼為“2-4-8”，裡面可以發現Falan的日記，大家立刻在會議室（22）召開會議。由會議中才得知一個名叫Erzog的守衛已經因為謀殺Falan被捕，而他是秘密儀式Akbaa裡的主要祭司，你則是被Noden派來拯救Arx的人。因此必須找出Akbaa神殿的秘密通道並且摧毀裡面的一顆隕石，否則Akbaa將會使用這顆隕石來化為實體現身。


調查床邊的簾子可以發現後面的保險箱

回到（15）處的監牢與Erzog談話，看來他也被Akbaa背叛了，他會說出在前哨站旁小酒館中要進入Akbaa神殿的密碼是“Faat Kaa Pell”。回到城堡（13）處會看到兩個伊德努姊妹，要國王交出Krahoz，但國王卻不願意跟主角談這件事情。離開城堡後在門外遇到ChinKashh姊妹，她會教導一個密法來啟動傳送點，趕快記起她的手勢，往後就可以藉由傳送點在各層移動了。在傳送點旁邊與婦人Maria談話，會獲得支線任務“解救Shany”的情報（詳情請看支線任務的部份)。


Chinkashh會教導一個密法來啟動傳送點

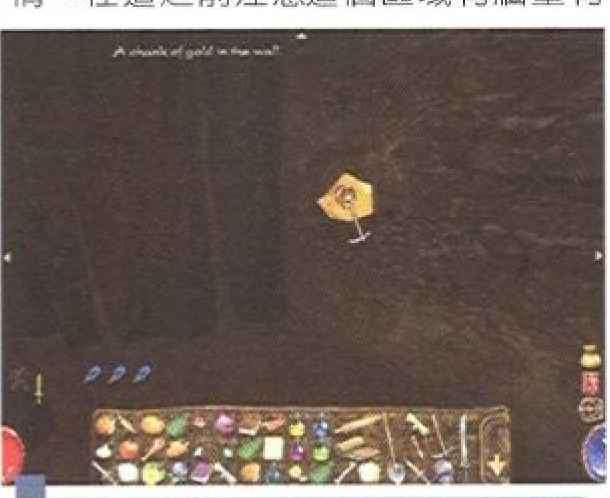
Troll Mines and Goblin City 地下三層

經由水晶洞窟再次回到第下三層，可以先用鶴嘴鋤敲碎（51）的岩石到（31）處啟動傳送器，然後回到（34）的橋上，從這裡下去第四層。


用鶴嘴鋤敲碎岩石啟動傳送器

Underground Lake 地下四層

在這一層會有更多的老鼠和一些哥布林，偶而還會被鼠人攻擊。（49）湖底可以撿骨與寶石。打開（9）處的寶箱時，會突然出現三個哥布林攻擊主角。解決掉所有哥布林後，可以先到（52）解支線任務"解救Shany"，或者直接推進主線劇情。在這之前注意這個區域有牆壁有許多平台，事實上可以從（1）處開始沿著平台或木架一直往上跳，跳到（2）處上方洞穴裡可以撿骨，繼續跳到（44）進去後則是一個通往地下六層伊德努姊妹前哨站（37）的通道，這個儲藏室裡可有不少好東西，不過要小心不要被門外的伊德努姊妹發現了。



▲在山壁常有許多寶石可以用鶴嘴鋤開採

The Temple of Akbaa 地下二層

藉由打通的通道去前哨站的小酒館，利用Erzog的密碼通過旁邊那道門進入AKbaa神殿。進入神殿後，在右手邊的第一個房間（36）可以找到第一顆Akbaa隕石。在（29）處中央大廳有好幾個Akbaa祭司會攻擊你，魔法記得先準備好，在他們身上會搜到另一塊隕石、兩張紙條及一把房間（31）木箱的鑰匙，裡面有符石與魔法捲軸。其中一張紙條提到"第一關上第二"，另一張則寫著密碼"1-1-3"。（32）房間裡也有一個很重要的"Dispel Field"捲軸。在（33）的臥室幹掉一個祭司後會在他身上找到一顆"Golem heart"與一張紙條，上面寫著"心是保全系統的鑰匙"。


▲現在的主角絕對不是甦醒巫妖的對手

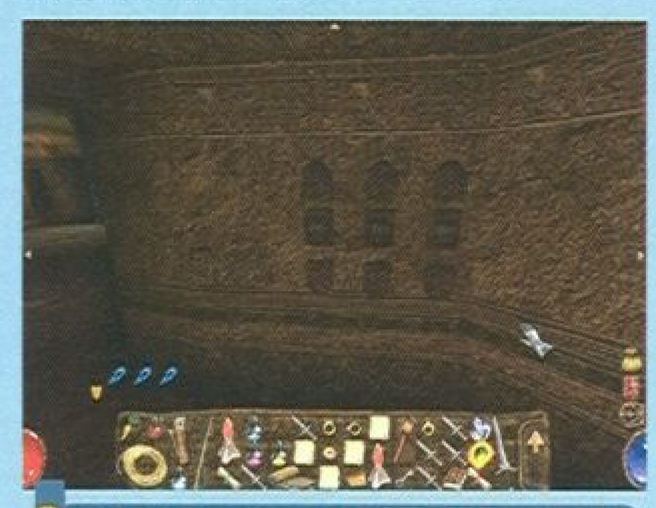
地下四層

L5 L5 L5 L5 L6 L6 L3 L1
13 46 45 44 30 17 18 16 51 28 27 29 25 24 26 5 2 7 6 1 4 19 14 15 50 47 48 3 8 9 12 49 38 35 34 31 43 41 42 36 52 10 11 40 39 37 33 32

在（25）會有一個瞎祭司跟我們提到一些有關於Akbaa的情報。瞎祭司正後方牆上有一塊磚石可以按下去，可以開啓通往（35）的密門：千萬不要拿取牆角的寶箱，否則現在的主角絕對不是甦醒巫妖的對手，等等級高一點再來對付他。在這個寶箱裡是另一顆隕石。另一個秘密房間的開關在正對面（34），這裡的泥人就比較好對付了。打敗他可以獲得另一個泥人之心。

來到（26a）的阻隔力場之後，施展剛剛拿到的“Dispel Field”法術。這裡有三個泥人，但中間那個沒有心。房間（26b）有一個壓力地板，但附近卻沒有什麼重物可以壓，於是幫中間那個泥人裝上心，並帶他站上壓力地板，將可以打開（26）的門，便可以拉動三個拉桿中的一個了。


另一個秘密房間的開關在瞎子祭司正對面


輸入“1-1-3”便可以在此拉動第二個拉桿

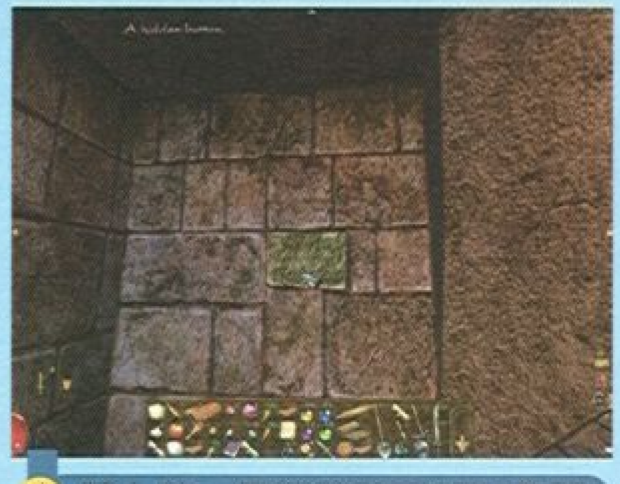
幫中間那個泥人裝上心

在房間（28）中，會看到牆壁上的密碼盤，輸入剛剛看到的“1-1-3”之後便可以在此拉動第二個拉桿。經過一道門來到房間（27）會被另一道門擋住，記得有一張紙條寫“第一關上第二”嗎？回頭把第一道門關住，便可以打開第二道門並啓動第三個拉桿了。離開時同樣要把第二道門關住才能打開第一道門。

現在終於解除保全系統，回頭走過（22）的橋並走到（37）的隕石祭壇，這裡的祭司首腦Iserbius會召喚出一個惡魔，這會是到目前為止遇過最難纏的頭目，記得藥水瓶要多帶一些，並繞著祭司台與他捉迷藏；假如他不幸卡在祭司台上，那就是你的大好機會了，用魔法或弓箭就能活活把他轟死吧！


祭司首腦Iserbius會召喚出一個惡魔

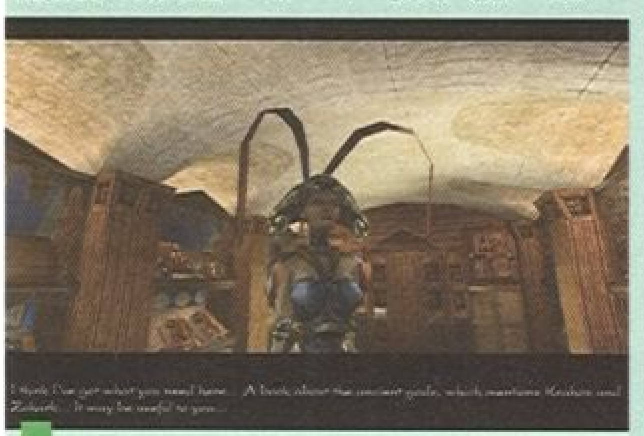
殺了他並救出女士後，可以跳上平台碰觸隕石，卻沒辦法摧毀它，只好回去跟Felnor報告。啓動（41）的兩個開關可以分別打開旁邊的密門回到前哨站，或者啓動保全設施。另一側則會找到牆上的一個隱藏開關，可打開密門通往哥布林的監獄，別忘了先把“Landscapes of the Outside World”這本書拿給（17）處的巨人Greu，可以獲得高達5000點的經驗值，他並會贈送一個巨人的護身符。有了這個護身符，巨人都會把主角視為好友。從這裡就可以經由傳送點回城堡。


牆上的一個隱藏開關打開密門可以通往哥布林的監獄

第四幕 Krahoz

地下一層 The Castle

回到城堡（24）回去找國王，Carlo過來報告Ylsides對於前哨站的第二次攻擊。這次沒有留下任何的生還者，看來Akbaa與Ylsides確定對人類宣戰了。當主角告訴Felnor無法摧毀隕石時，他會說只有使用強大力量的物品才能摧毀隕石，這種物品包含Krahoz與Zohark兩個部份，這些都是由伊德努姊妹提供的，但Krahoz多年前被叛軍給偷走了。這些叛軍甚至殺了王后並綁架了國王的女兒。這也是伊德努姊妹之前跟國王討論的內容。回到(20)處的圖書館，Chinkashh會贈送一本關於Krahoz與Zohark的書籍。離開時盡量多帶些值錢又不佔空間的藥水或寶石，等一下可以大賺一筆。

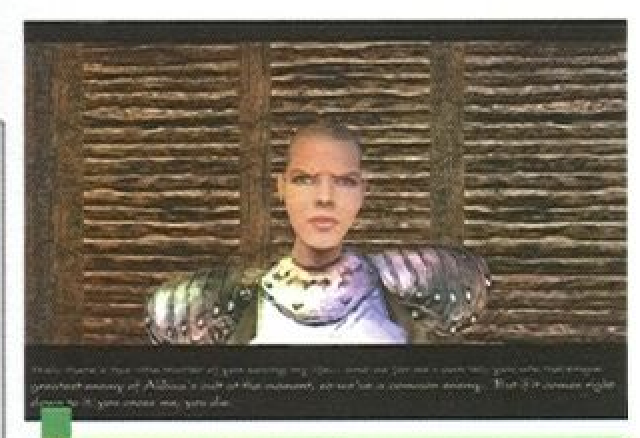

Chinkashh會贈送一本關於Krahoz與Zohark的書籍

地下四層 Underground Lake

藉由傳送器回到地下四層的地底湖（14），在湖邊會看到之前救出的那位女士。看來她的身份並不單純。跟她談話的時候，將會被擊昏送到（19）處的叛軍基地。原來那位女士就是叛軍首腦，由她口中得知王宮裡面的人說的似乎不完全是事實。不過假如幫她從地窖（crypt）帶來先人之盾（Shield of the Ancients），她將願意跟主角交換Krahoz。


一來到地底湖就被敲昏

可以在這塊盜賊營地裡到處晃晃，但不能進入放置Krahoz的（29）處。假如潛行值夠高，也可以考慮偷偷溜進去把它偷走，雖然要負上相當大的風險，不過成功偷到的話，可以獲得高達1500點的經驗值（比用正常方法所偷到的1000點經驗值還高，不過要小心通道的陷阱）。叛軍首領會給主角一把鑰匙，可以從（16）處開鎖進出營地，離開前別忘了盡情搜光一番：（18）處會有不少食物，（30）處則是商店。（51）的寶箱可以用開鎖器，或從旁邊的守衛身上偷鑰匙來開。記得帶走這個寶箱裡的理財書，在支線任務會用到。從地圖右上方的樓梯可以下去第五層。



當時救出的女士竟然是叛軍首腦

地下三層 Earth Goblins, Water Goblins and Twin Traders

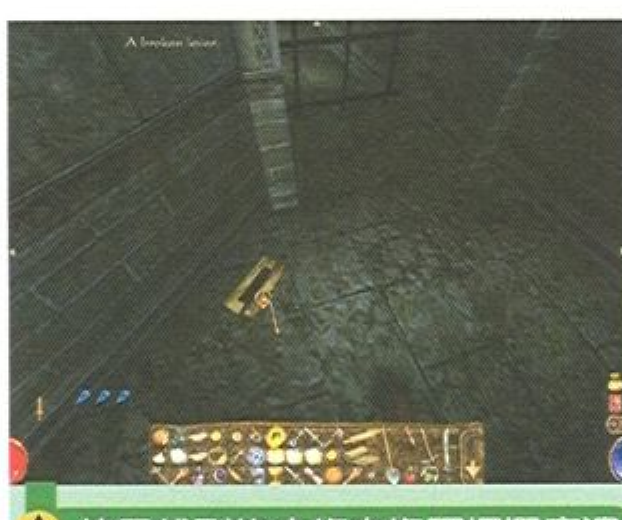
這一層的巨人假如看到Greu的護身符就不會攻擊主角。在房間（28）可以協助一個巨人對抗一些哥布林，但要小心不要傷害到巨人。在（24）有一對雙胞胎商人，可以跟他們交易物品或符石，不過也可以先進行支線任務"哥布林與雙胞胎商人"。另外在（32）的水底可以撿到寶石。接下來到（27）啓動傳送點，看是要前往Crypt，或者先到伊德努姊妹那兒取得Zohark。以下先介紹Crypt的旅程。



地哥布林以獵食老鼠維生

地下一層 The Human City of Arx

從傳送點回到地下一層，來到（3）處的守衛室前找到Carlo，他會給主角一把前往（36）地窖（Crypt）的鑰匙。離開前最好多準備一些木樁及藥劑瓶。



使用找到的木條來修理柵欄旁邊地下的槓桿才能進去

Carlo會給主角一把前往地窖（Crypt）的鑰匙

地下四層 Crypt Level 1

地窖的第一層位於地下四層右下角那一塊，在這裡可以用鶴嘴鋤來挖掘牆上的墓碑，（34）的Falan Orbiplanax墓碑裡可以找到他在城堡（27）房間裡寶箱的鑰匙（可以拿到另一個符石）。在隔壁墓穴裡的槓桿則可以開啓後方一個秘密的房間，這房間裡的槓桿又可打開（43）後方房間的地板，要進入（31）則必須使用（41）處找到的木條修理柵欄旁邊地下的槓桿才能進去。進去（31）後會看到一隻雞，先不要急著把牠烤來吃，施展顯示術仔細看看，牠可是Inut領主的化身。在這個房間可以找到一把鑰匙，利用這把鑰匙便可打開通往（50）的密門。也可以從（50）回來，鑰匙孔躲在牆上火炬的正後方。

（35）、（37）的墓室可以在屍骨上撿到有彫刻的石頭（A stone with a carved sign.）而在（35）裡會找到吸血鬼Achanta的墓碑，這裡有一把可以吸取對方生命值的劍及一個sacrificial implement。進入（36）後在正中央看到Achanta的雕像，將一些之前祭壇上找到的血或sacrificial implement放在碗中，便可以打開周圍墓穴的柵欄。在墓穴（39）可以找到一把鑰匙，解開墓穴（42）的陷阱會有件不錯的裝備。墓穴（40）與（41）可以找到一些木條。除了打開（43）的柵欄外，多的就用小刀削成木樁，等一下在下面幾層會很好用。用在（39）找到的鑰匙打開房間（32），在牆角（黑點標示處）騎士雕像的劍可以開啓旁邊通道通往下一層的柵欄。



將血或sacrificial implement放在碗中，可以打開周圍墓穴的柵欄



牆角騎士雕像的劍可以開啓旁邊通道通往下一層的柵欄

地下五層 Crypt Level 2

從這層開始會遇到相當多的殭屍，對付殭屍必須要打倒他們後，再將木樁釘入他們心臟。由於木樁數量有限，最好能省著點用。此外這裡還會有很多的陷阱，所以看到壓力板都要特別小心，最好能拿東西丟上去測試一下。首先在（1）處牆角撿一塊磚塊壓在柵欄前方的壓力板上，然後啓動兩邊的拉桿來打開柵欄。小心一邊復活的殭屍。在（2）處骷髏身上可以找到一把鑰匙，牆角則有另外一把，利用牆角這把把門打開。

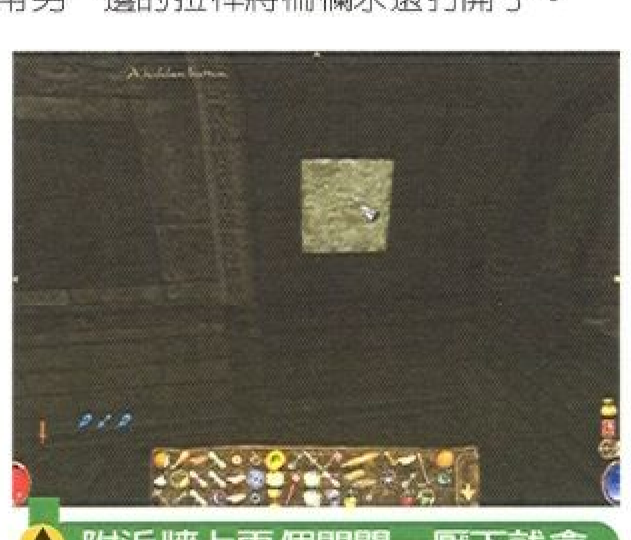
地下五層

在（12）處地上的兩個拉桿分別可以開啓（4）、（5）兩處的門，進入（4）後會出現一個傷害你的魔法陣，必須轉動牆上的十字架才能消除魔法陣。（5）的寶箱必須用開鎖器開，這裡也可以找到（6）處的鑰匙。在（36）會找到殭屍獵人Azrael Darkthorne的屍體，裡面除了一筆書外還有一張紙條記錄了打開寶藏的密碼“1-3-1”。進入（6）可以找到通往（10）的金鑰匙及另外一顆石刻，打開牆上的隱藏按鈕可以打開通往（30）的隱藏通道。

在（12）附近牆上（地圖黑點處）也會有兩個開關，一壓下就會打開通往（14）的柵欄，但不久後就會關上，因此必須先放置物品（如骷髏頭）在Azrael Darkthorne屍體旁邊的壓力板上，然後去扳動兩個開關，以最快的速度衝過中間的通道。過了柵欄便可以使用另一邊的拉桿將柵欄永遠打開了。

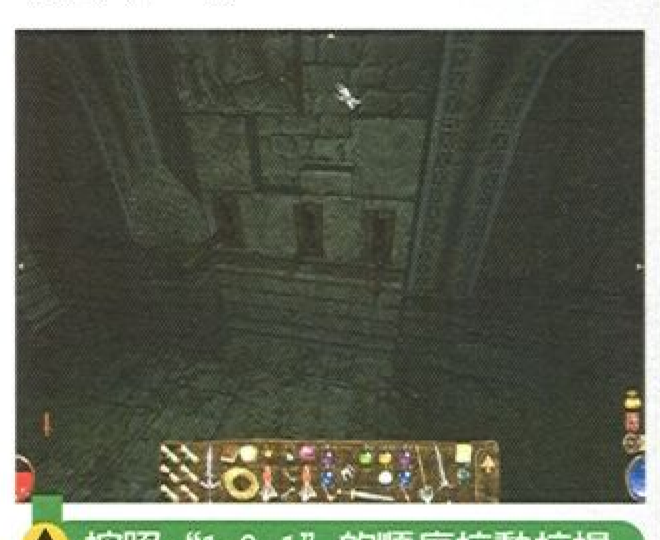


在牆角處撿一塊磚塊壓在柵欄前方的壓力板上



附近牆上兩個開關一壓下就會打開柵欄

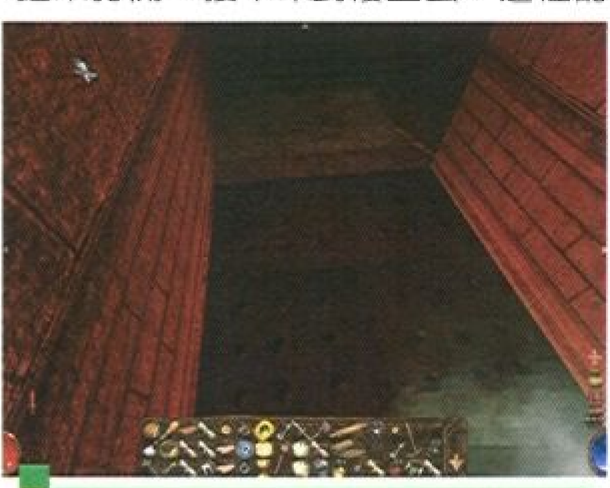
拉動（14）處的拉桿打開柵欄進入（8），牆上會有三個拉桿，按照“1-3-1”（左邊數來）的順序拉動拉桿便可以打開（9）處的門。利用（6）處剛剛拿到的金鑰匙打開（10）的牢房，在（11）的骷髏上又可以撿到一個石刻。撿起這裡的磚頭，放在進入（13）的三塊壓力板上，便可以開啓柵欄進入下一層。



按照“1-3-1”的順序拉動拉桿開門

Crypt Level 3
地下六層

在房間（1）裡會有兩根木樁，一進入（2）便會碰到一個木乃伊，用火球術來燒他效果奇佳，記得他不會重生，不用浪費木樁在他身上。這裡的石棺裡會有不少好東西，但其中一個石棺會躺著殭屍。而最東邊的那個石棺只能從房間（11）的按鈕來打開。接下來到樓上去，這裡的機關有點複雜，其中（5）（7）中間的壓力板與（8）處的槓桿可以開啓（7）處的閘門，（6）（8）中間的壓力板與（7）處的槓桿則可以開啓（8）處的閘門；（6）處的槓桿是假的，（3）處牆角的秘密按鈕（黑點處）則要使用地下七層房間（8）的物品才能啓動。房間（6）牆上墓碑敲破可以找到最後一個石刻，旁邊則會有一把被詛咒的刀。（14）處上下兩邊的岩漿必須丟物品壓住對岸的壓力板才能解除。



上下兩邊的岩漿必須丟物品壓住對岸的壓力板才能解除

來到房間（9），Shield of the Ancients的守護者Gladivir要主角解開謎題，才肯把東西給主角。第一個謎題是將房間（10）的轉盤轉到正確的位置，解答在稍後提敘。第二個謎題是要將六個與向內的標誌相對應的石刻放在外圍的圓柱上，就可以打開通往（11）的柵欄了，在裡面的石棺裡可以找到先人之盾（Shield of the Ancients），趕快把這個好東西裝備起來吧！在（12）石棺下有一個拉桿可以打開（2）處的最東邊的石棺，而（11）處牆上有一個十字的隱藏按鈕，按下去後可以打開旁邊的秘密通道，走進這個通道可以拿到一個符石。



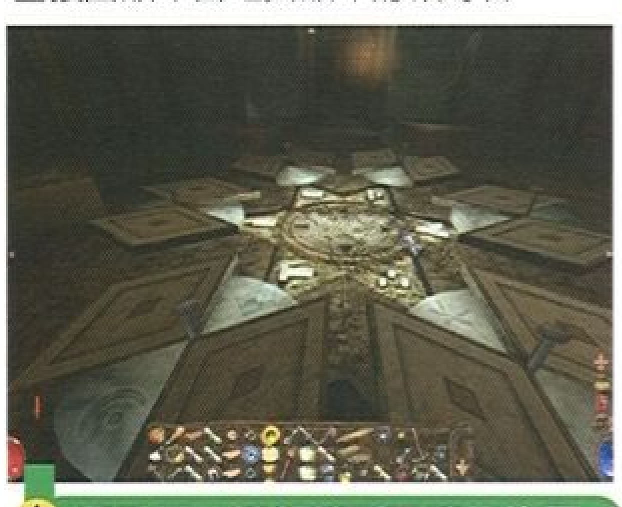
牆上有一個十字的隱藏按鈕

地下六層

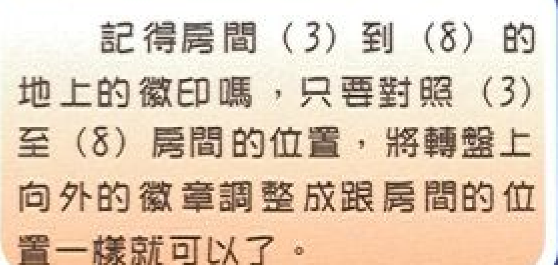
打開石棺

正要從（2）處離開時，會出現一個巫妖。這個巫妖用正常打法難度相當高，最好的辦法是將他引上樓，讓他經過（14）的上下兩個岩漿通道，雖然陷阱已經解除，但你過得去他卻過不去，一下子就被岩漿燙熟了。記得拿取他身上的符石再離開。回到地窖的第一層後從（31）的通道直接回叛軍營地找叛軍的領導者。

巫妖一下子就被岩漿燙熟了



將房間的轉盤轉到正確的位置



謎題解法：

記得房間（3）到（8）的地上的徽印嗎，只要對照（3）至（8）房間的位置，將轉盤上向外的徽章調整成跟房間的位置一樣就可以了。

地下四層　叛軍營地



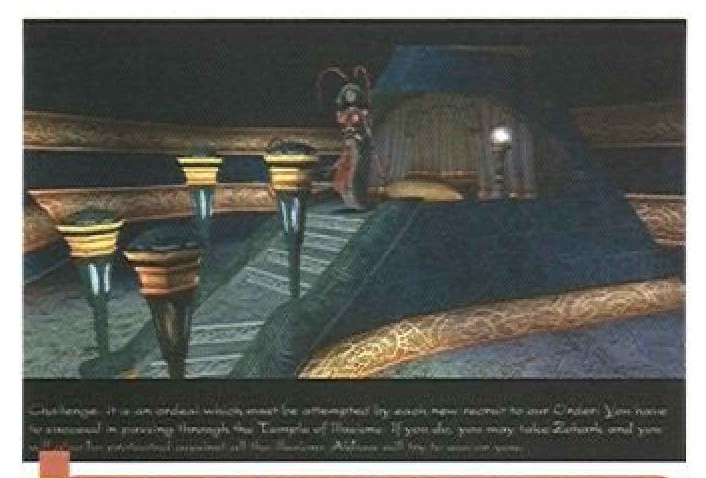
西面牆上的隱藏按鈕可以開啓一道密門

（19）處的叛軍的領導者見到先人之盾後喜出望外，並允許主角去拿Krahoz。由她口中得知，先人之盾也就是她祖父Poxsellis國王所使用的盾牌，原來她就是Lunshire國王的女兒Alia！叛軍不但沒有殺害她母親，反而是在她母親被謀害時救了她。了解來龍去脈後，經由（25）進去，在（29）取得Krahoz。（27）西面牆上的隱藏按鈕可以開啓一道密門，（28）寶箱的鑰匙用開鎖器或偷守衛的都可以。離開時記得用telekinesis法術取得（26）的上方平台的“Magic plated legging”。下一個目標是找伊德努姊妹拿Zohark。

第五幕　Zohark

地下六層　The Sisters of Edurneum Outpost

由傳送器回到地下五層的洞穴（Caves），從（34）下去地下六層（也可以從地下四層（10）的蛇柱附近下去）。進入（31）後開始會遇到難纏的鼠人，在這裡可以由西邊的梯子爬上頂端，上頭有符石及一些好東西。與（34）的守衛對話，她會讓主角進入伊德努的前哨站，（39）會有一台蒸餾儀器可以蒸餾藥草。在（35）找到伊德努的首領Mother Zalnashh，她答應給主角Zohark，但得先通過Temple of Illusions，她還會給主角一把神殿入口的鑰匙（shiny orb）。進去神殿前看一下自己可不可以施展“Reveal”魔法，不然就要去買法術捲軸了。



Zalnashh要主角先通過Temple of Illusions才交予Zohark

將shiny orb裝在屏幕前打開（15）的門，拉動（16）的槓桿啓動布幕後的門，進入（27）可以看到牆上的提示，表示蛇的弱點就在劍和王冠交會的地方。進入（17）之後會看到柵欄後的圖像，利用魔法飛彈或攻擊射擊劍和王冠的交會之處，（27）的箱子就能打開，裡面可拿到“黃金蛇（golden snake）”。回到（17）處，發現牆上有許多拉桿，使用“Reveal”魔法就可以看到真實的那個拉桿，一拉動後方的暗門就開啓了。在走進（18）以前會約略看到一個人影，而在（19）必須解開一個謎題，也就是確定依照頂端水晶球影像裡的拉桿來照順序扳動六個房間的拉桿。同樣的，為避免破壞解謎的樂趣，筆者將解法放在這一段的最後面。啓動通往（20）處的柵欄後臨走前記得拿取水晶球正下方的小金蛇。



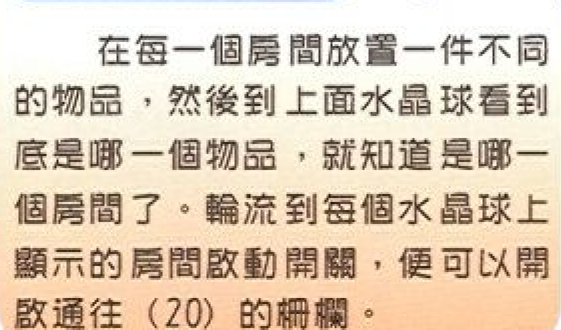
使用“Reveal”魔法就可以看到真實的那個拉桿



末段上方牆壁有一個按鈕可以打開秘密通道

進入房間（22）時後方的屏幕會關閉，會和一個鬼魂展開戰鬥，打敗他後啓動角落旁牆上的按鈕，打開另一頭的暗牆（入口處附近，雖然仍看得到牆，但是可以穿過去，使用Reveal法術就可以看穿牆了）進入房間（23）。在（23）的走道，發覺怎麼走都走不到（24），重點是走到一半往回走，重新繞反方向一圈就可以了。在（23）靠近（24）的末段上方牆壁有一個按鈕，按下去可以打開秘密通道，經由秘密通道便可以避開

（24）的無盡通道。最後終於來到（25），必須放入在（27）中拿到的真黃金蛇放在碗裡才能取得Zohark。突然間主角會被傳送到（15），而且會有兩個伊德努守衛攻擊你，將她們打敗後從（41）回去，途中會看到一個死掉的伊德努姊妹，身上的紙條提到了她們將在水晶洞窟密謀。當然要趕去一探究竟。



謎題解法：

在每一個房間放置一件不同的物品，然後到上面水晶球看到底是哪一個物品，就知道是哪一個房間了。輪流到每個水晶球上顯示的房間啟動開關，便可以開啟通往（20）的柵欄。

The Crystal Caves 地下二層

到了水晶洞窟的（38）處，遇到了兩個密謀要殺害Zalnashh的伊德努姊妹，殺了她們，並帶著Krahoz與Zohark前往Akbaa神廟。



在神廟裡小心Ylsides戰士

The Temple of Akbaa 地下二層

由於神廟現在到處都是Ylsides，這些可以以一擋百的戰士可都不是省油的燈，由前哨站進入神殿會遇到較多的抵抗，也可以試著由哥布林監獄（13）處的秘道進入，不過會喪失許多賺取經驗值的機會。假如上次沒有在（35）挑戰巫妖成功，這次不妨再挑戰看看。來到隕石處（37）後將Krahoz與Zohark裝備在身上，再上去用滑鼠點兩下隕石，就可以摧毀隕石了。記得帶走Koltk的粉末，回去城堡找Lunshire 國王邀功。

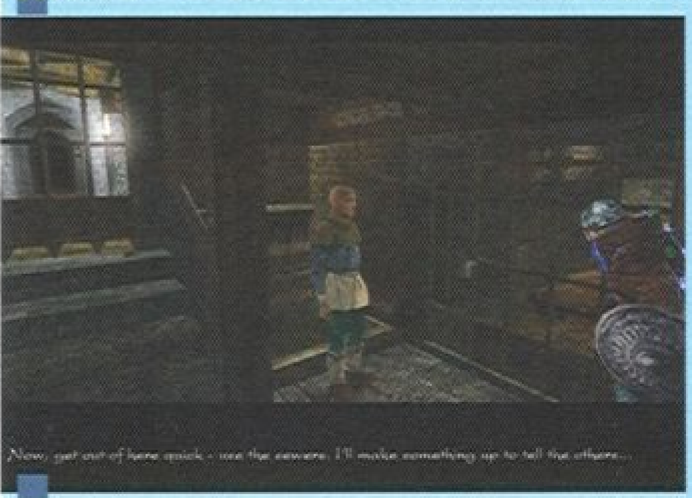
第六幕 終極兵器

The Castle 地下一層

等主角回到城堡，卻發現整個城市一片死寂，而且到處充滿著Ylsides，與橋旁的士兵對話得知國王等人已被囚禁，話一說完他就斷氣了。可選擇一路從城外殺進去，或者直接由傳送器傳送到城裡，再經由王宮（23）旁的一連串秘道鑽到監獄見國王。不論用哪種方法，記得不要同時被兩個Ylside圍攻，不然只有死路一條。



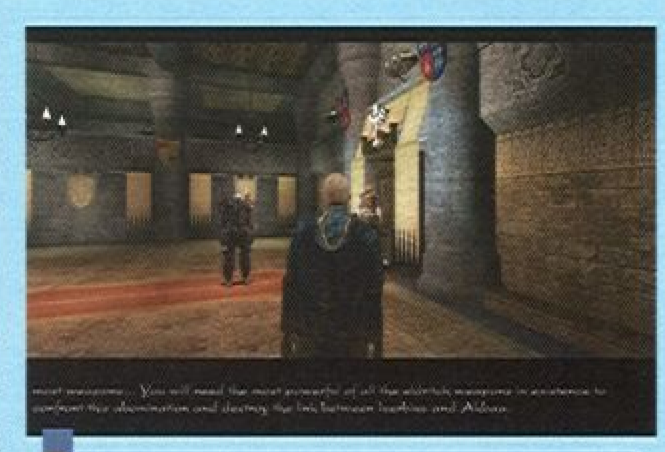
加入Ylside的Kultar救了主角一命



Kultar指示主角從地道逃離地下城

來到監牢後會被Ylside從後面偷襲，命在旦夕時，另一個Ylside突然趕過來殺了同伴並救了主角，原來這個Ylside是一開始在哥布林監獄遇到的同伴Kultar。他也不認同Ylside的想法，決定幫助主角利用地道逃離Arx城。離開前別忘了拿取一旁Kultar留下的Ylside超級裝備。

城裡所有的Ylsides去追捕主角後，城市又回復正常運作。回到城堡找國王與Felnor談話，結論是必須鎔鑄一個終極武器來打敗祭司Iserbius，也就是Akbaa的分身。要得知更多有關終極武器的資訊，必須取得一本名為“The theory of the ultimate weapon”的書。回圖書館找Chinkashh，由她口中得知這本書在伊德努姊妹所在地的圖書館。於是經由傳送器前往伊德努的前哨站。



必須鎔鑄一個終極武器來打敗祭司Iserbius

The Sisters of Edurneum Outpost 地下六層

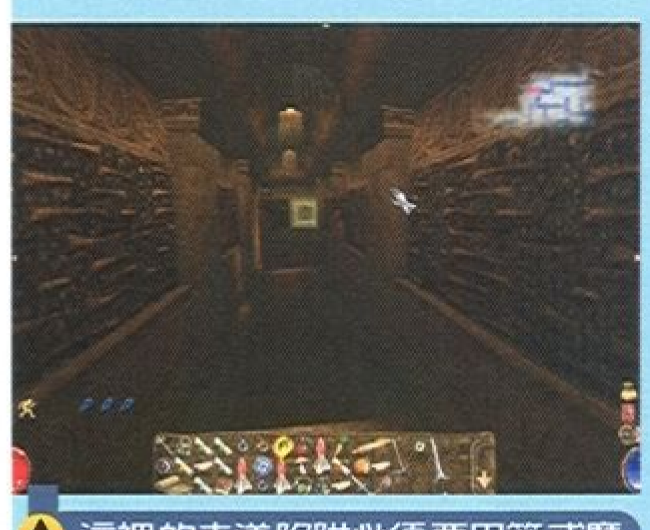
傳送到伊德努前哨站後，到（39）跟Syllashh要這本書並打開來讀，將得知如何強化武器或盔甲。然後與Zalnashh對話，她會告訴要鑄造終極兵器必須使用Koltk粉末與龍蛋（dragon egg）。可以把Krahoz還給Zalnashh，但她只會逼你說出叛軍的所在地。還不如回去地下四層把Krahoz與 Zohark都給（19）的Alia，她會回報你先人之盾。回到地下六層的地窖（9），施展Dispel Field法術並進入下一層。進入前記得攜帶浮空術（Levitate）。



跟Syllashh要書來得知如何強化武器或盔甲

Crypt Level 4 地下七層

進入地窖後這裡又再度充滿了不死怪物，在（2）、（4）墓穴裡的槓桿可以打開（1）、（3）的門，但（1）處其中一個石棺一打開就會喪命，之前最好先儲存一下。



這裡的走道陷阱必須要用箭或魔法射到對岸的十字架

（10）處這裡有不少槓桿，有些槓桿本身就是陷阱，有些則可以關閉或開啓陷阱或秘道，嘗試前也是要記得存檔。不然也可以觀看地圖上的標示，關鍵點是在（32）右上方的走道陷阱，必須要用箭或魔法射到對岸的十字架，才能過去開關鍵的開關進去房間（5），而盡頭牆上的墓碑打破後可以撿到一把開啓房間（6）的鑰匙。在（32）的秘門裡會有回復點，開關就在門旁邊的牆上。

進去房間（5）後必須與三個持劍、斧和榔頭的鬼魂戰鬥，然後必須打開雕像所指示的槓桿才能打開通往另一端的門。來到房間（6）用剛剛找到的鑰匙開門進去，裡面的槓桿可以打開（7）處的柵欄，而西邊牆上秘密按鈕則可開啓一道秘門，裡面可撿到大量的木樁。接著進入（7）處宰了那個女吸血鬼，再進入房間（8）可以找到一個shiny orb，可以把它鑲入地下六層房間（3）的牆上開啓連接地窖與外面洞窟的秘密通道。在這裡也可以找到一把鑰匙打開（9）的門。裡面會有一個被謀害的女鬼要你找到獨眼的兇手，並告訴Ark的國王為她報仇。繼續往通道走轉角前會有二大段陷阱，（9）處的槓桿可以關閉一段，另外一段必須使用浮空術Levitate通過陷阱後啓動牆角的開關才能關閉陷阱。接著繼續前往下一樓。

地下八層 Crypt Level 5

在這一層，（2）到（5）處的石棺裡都會有一個“Shiny orb”（第（5）處的orb被石棺板蓋在下面），打開（2）處牆角暗鈕可以開啓房間中間的櫥子找到一把劍。將這四個“Shiny orb”分別跟（6）處石棺四個角落的石柱結合（不是擺上去而已，而是要點兩下“Shiny orb”再點取石柱讓它們結合再一起），便可開



用Shiny orb點取石柱讓它們結合再一起

地下七層

13 12 29 14 L6 15 17 27 11 16 18 28 31 19 26 22 25 21 20 7 9 30 6 8 L8 5 L8 4 2 33 10 32 3 1 L6

將能源之石插入此處啟動機械

骨骸和礦石

地下八層

啓Poxsellis國王的墳墓。裡面可以拿到Poxsellis’ Helmet，戴上它後便可以看見所有隱形的東西了。要離開地窖時，必須戴上頭盔跟著地上的箭頭走，盡頭的門才會打開，這時兩邊會各出現一隻巫妖，可以先引一隻巫妖到（6）處來解決，再對付另一隻巫妖。這將會是一場硬仗。打敗他們後趕快離開這個可怕的鬼地方吧！

Crypt Level 3
地下六層

回到地下六層（地窖三層）的（3）處，利用剛剛的地下七層（8）處撿來了的shiny orb鑲在牆角發亮的開關上，點一下orb便可以傳送到地下六層的（31），回到（41）處繼續往下一層探索。

The Mushroom Forest
地下七層


在隧道裡對抗巨蟲

這一層會有一些鼠人，先到（29）啓動傳送器，然後一路殺到（18），從這裡使用浮空術Levitate可以到對岸（17）拿取遺骨身上許多物品，而哥布林的寶藏就埋在（28）處的一塊岩石下，必須用鏟子shovel來挖。（30）會有一隻巨蟲，由於程式的臭蟲，有時巨蟲會殺不死，這時必須取回存檔重殺一次。探索完其他地方後從此處下到地下八層。

The Dwarven City
地下八層

進入矮人礦區前請先準備好足夠的糧食，這裡烤肉的地方不多，也不能使用任何的法術，看來已被肆虐過。首先用浮空術Levitate飄過（11）可以啓動最後一個傳送器，來到（13）後會出現一隻打不死的可怕惡鬼，必須盡快的逃到（24）處跳下平台，然後小心翼翼的跳到對岸出口，一路來到（27）處的屍體上拿取一把鑰匙與一塊能源之石（power stone）與兩塊排骨。利用鑰匙盡快打開（28）的門，因為惡鬼

已經在此等候了，趕緊跑到（15）處，將能源之石塞進房間西邊爐子背後的小孔，然後趕緊跳到梯子上，爬到上一層啓動南邊的槓桿，你將可以控制中間鐵條的升降。這時試著將排骨丟到下方正中央，等惡鬼去撿時啓動鐵條下降壓死牠。

解決掉這個心腹大患後跳下來到房間（16）樓上，在樓下一邊槓桿排抽屜裡取得一把鑰匙再拉動槓桿，便可以啓動（15）處樓下的槓桿來打開岩漿陷阱了。到（14）處引出另一隻惡鬼，然後再跳回（15）引那隻惡鬼過來，並拉動槓桿讓牠跌落岩漿陷阱。然後用剛剛找到的鑰匙開啓（14）北邊的門。在（18）處可以找到另一個能源之石和另外兩把鑰匙。（29）也可以找到一塊能源之石，再過去可以敲到不少塊金屬，假如沒有帶鶴嘴鋤的話可以到（32）撿。到了（21）的矮人屍體身上又可以找到一塊能源之石，（30）牆上也有一塊能源之石。（33）處注意風箱，會發現裡面有一把鑰匙，可以開啓（23）其中的一個箱子。另一個箱子則要用開鎖器來開。

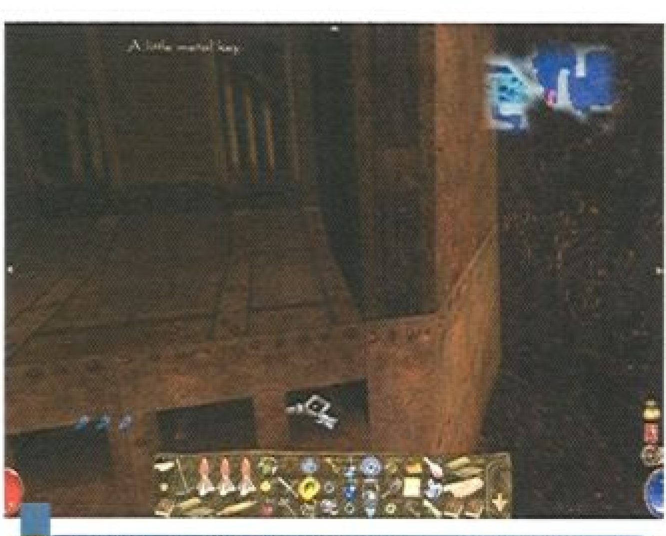


將能源之石塞進這個地方



等惡鬼去撿肉排時啓動鐵條下降壓死牠

從（25）下去控制的好的話，可以落在一個平台上挖到綠寶石，在（26）處爬上這裡的木條到最上面的平台時你會找到一大塊金屬，把它敲下來後會發覺背包裝不下，將它拿下來放在旁邊的機械上，用能源之石啓動機械再壓下開關將礦石傳送到（15），傳送完後回到（15），再放一次能源之石到機器裡面，用中間的壓桿將它壓碎成小塊以便攜帶。可以帶這些礦石回到（23）的熔爐，臨走前記得帶走角落機器上的雙手劍模子。



風箱中會發現裡面有一把鑰匙

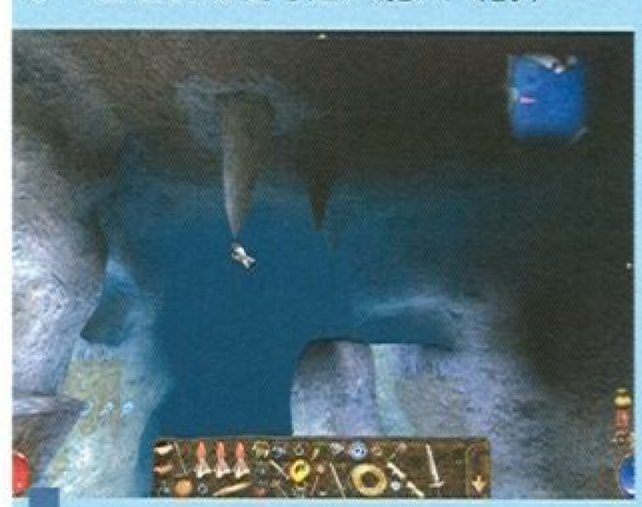


啓動機械將礦石傳送到壓碎室

來到（23）後，先使用能源之石啓動那台只有一巨壓碎桿的機械，放兩塊Mithril與隕石的粉末Koltk power到中間的融箱裡，再拉動拉桿便可以作出一塊融合隕石的精鐵。接著用另一塊能源之石啓動另一台機械，將想要的武器模子放入左邊的平台（可以選擇軍刀或雙手劍，軍刀的模子就在房間（23），雙手劍的攻擊力與防禦力都高出很多，但對潛行值會有不良影響），並走上階梯將精鐵放入機械中央的凹槽裡，便可以鑄出一把劍。帶著這把劍回到（15）處，使用（18）拿到的金、銀兩把鑰匙分別打開（34）、（35）的門回到入口處，這裡這隻鼠人是打不死的。進入下一個區域前請先準備好一些火球術、浮空術（levitate）、心靈傳動（Telekinesis）和解除力場（Dispel field）法術。

地下二層 The Ice Caves and the Dragon

經由傳送器傳送到第二層的（16）後，利用浮空術（levitate）飄到（18），就來到冰窟了。沿著牆壁走道會分成兩條路，跳上右邊的階梯，盡量對著牆壁往上爬，在最高點施展浮空術，讓自己漂浮到（45）處。這裡可以多撿到一些捲軸和好裝備，最重要的是可以多一個背包。從這裡又可以浮到（46），這兩具骸骨也會有不少物品。走到另一頭出口正對面可以進入（19）處，除了開頭的兩個骸骨外，被冰封住的骸骨可以用火球術來融化它，骸骨身上會有最後一個符石。用火球術融化這裡封住洞口的冰，壓低身體便可進入龍穴（20）。



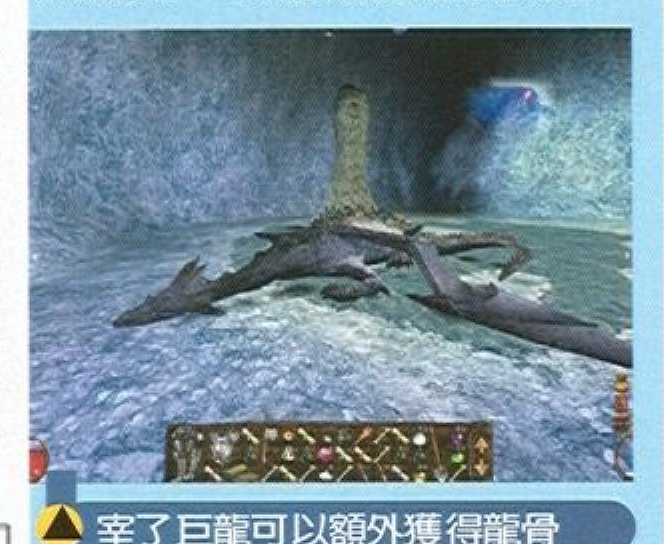
從此處用浮空術飄到對岸



融化這裡的骨骸可以得到另一顆符石

龍要你算出牠們身上的鱗片數目，才願意用同等的金幣賣你龍蛋，這時先儲存心靈傳動（Telekinesis）和解除力場（Dispel field）法術，然後用心靈傳動（Telekinesis）把龍蛋摘下來，立刻拔腿就跑衝到出口施展解除力場（Dispel field）法術逃出生天。假如覺得主角夠悍的話，也可以乾脆殺了龍，這樣除了龍蛋外還可得到龍骨來強化你的武器，不過殺龍之前記得準備夠多的藥水，龍的強悍可能是你無法想像的，躲在入口處

來慢慢砍可能是比較好的方法。拿到龍蛋後就可以進行武器的強化了，主角可以自行強化武器，方法是把龍蛋使用在隕石劍上，然後施展Enchant Object魔法或使用捲軸（捲軸的等級越高越好）。不然也可以到伊德努姊妹的前哨站找Zalnashh幫忙，但她會要主角供出叛軍的所在。假如選擇告訴她的話，可以獲得500點的經驗值。


宰了巨龍可以額外獲得龍骨

第七幕　魔王出世

地下一層　Tavern

還記得在地窖中有一個女鬼請主角幫她找出兇手嗎？以前在小酒館我們似乎看過一個獨眼龍，因此回到小酒館，找到獨眼龍Enoill，他當然死不承認，先到吧女Tizzy處買一杯酒請他（雙擊錢包再點取Tizzy），等他喝醉了便會離開，並在椅子上留下鑰匙。用這個鑰匙進入他在（12）的家中，就可以在木箱裡找到Carlo的信件，原來是Carlo命令他幹的。遇到Carlo後，他解釋他是為了國王才這麼做，因為王后正打算殺死國王。Carlo並交給主角一封皇后寫的信來證明他說的話。把這些信件交給國王又可以獲得經驗值。而且傷心的國王說他絕對不會原諒Carlo的所作所為。


雙擊錢包再點取Tizzy便可以購買啤酒

地下四層　The King, Alia, the Snakewomen, an old debt and the Queen

用（Dispel field）法術解除地下四層（45）處的力場，在進入之前，Alia會過來跟主角道謝，她並要求主角幫她把印徽戒指帶給他父親，也就是Arx城的國王。他們將會約在地底湖會面。兩人在地底湖相會時，伊德努姊妹突然出現，並宣稱Alia是他們的新皇后，而委託你找出真兇的Florence皇后則告訴她們，Alia是第五個孩子，她的雙胞胎姊姊Clasissa才是第四個。原來皇后知道Poxsellis的合約後，將Clarissa送到旅者協會，真正的皇后是Clarissa，於是伊德努姊妹失望的離開了。這時主角決定繼續進入Ylsides的基地。這裡會有兩名Ylsides與一位祭司攻擊主角，而祭司身上則會找到第四個Akbaa隕石。


伊德努姊妹只好失望的離開了


床頭的柱子的鑰匙可以開啟一旁的寶箱


把柵欄打開再立刻關上可以殺死惡鬼救巨人

地下五層　The Ylside Bunker

這裡會有更多的Ylsides，（16）有兩個祭司。在他們身上會找到三把鑰匙，一把用來開啟這裡的木箱，裡面有Ylside的裝備；一把是開啟（18）處訓練室及（19）處休息室的木箱；另一把則是Iserbius房間（20）的鑰匙。在（17）會找到一些白蠟燭，在房間（19）可以找到兩個用來製作Arx城市裡Gary銀行保險庫鑰匙的金屬，這可是搶銀行任務的關鍵，詳情請見支線任務的部份。來到（20）會發現祭壇上有兩個骷髏頭，其中一個沒有蠟燭，把剛剛（17）撿到的蠟燭放上去，床頭的柱子會打開一角，裡面的鑰匙可以開啟一旁的寶箱。在此會找到第五顆Akbaa's隕石。打開（21）一個個引出裡面的Ylsides，然後把五顆Akbaa隕石擺進地上的五個空槽裡，可以打開通往（22）的門。

進到裡面會看到施法中的Iserbius，一衝進去他就會變成半人半魔，第一刀砍下去他就完全轉生成魔王Akbaa了。Akbaa除了會用觸手攻擊，放電攻擊，吸引力場與毒觸手外，還會一直召喚惡魔來協助。建議用終極武器隕石劍來砍效果比較好。只要先解決掉召喚出來的惡魔，再與Akbaa保持距離，砍他一刀後便後退閃避，遲早會把他砍死。好好的欣賞結局吧！



終於殺死Akbaa，解除了Arx的危機

地城英雄誌　三國群英傳四　發明工坊　仙劍奇俠傳二　模擬城市

貳 支線任務

將食譜交給哥布林廚子



委託人：無

報　酬：1000 XPs

任務解法：進入地下三層的哥布林城後　，把在地下一層（18）處找到的哥布林食譜交給在（25）的哥布林廚師。

解救Shany

委託人：地下一層Arx城的房間（5）Maria

報　酬：生命藥劑與法力藥劑各一瓶以及2500 XPs

任務解法：Maria會請主角幫她找失蹤的女兒Shany。開始在附近展開調查，進入（7）會聽到一些奇怪的對話，趕到隔壁的（7b）時人已經走掉了，在此可以發現一本書，Akbaa似乎正準備於明天早上十點抓Shany來祭祀。於是決定先解決掉Shany的事件。

來到地下四層（52）處的蛇柱，會看到四個鬼鬼祟祟的Akbaa祭司，途中看能不能先解決掉三個，但一定不能讓第一個察覺。跟著他們來到（7）處的祭壇，會看到在祭壇上等著被宰割的Shany。立刻準備好魔法，開始攻擊這些祭司，假如太晚的話，惡魔會被召喚出來，到時就準備收屍了。救出Shany後她會自己找到路回家，主角則利用3處的傳送點回人類城鎮跟她媽媽邀功。Maria會十分感謝，除了可以獲得2500點的經驗值外，還可以在商店裡任選一塊魔法石：建議選擇Nhi或Rhaa，這兩個都是別的地方拿不到的。

哥布林與雙胞胎商人

委託人：地哥布林或水哥布林

報　酬：賣掉物品所得的金額＋商人所有的物品以及經驗值各200 XPs

任務解法：在地下五層將會發現兩種哥布林，分別是（32）的水哥布林和（31）的地哥布林，這兩個爭鬧不休的哥布林都希望主角滅掉對方，而且他們都會承諾給予豐厚的報償。若先滅掉水哥布林，則地哥布林將會在地下七層的地圖標示出他們埋藏寶藏的地方（事實上只有一塊金幣...）。假如先滅掉地哥布林，能從水哥布林得到黃金護身符。

最好的方法是先滅掉水哥布林，用鑰匙取得寶箱內的護身符，然後回去跟地哥布林談話，等他們在地圖標記後立刻殺光他們，將可以分別得到200經驗值。接著回到（24）盡量將貴重的物品（如寶石或藥水等等）賣給商人，然後從（34）下去下一層再立刻上來，會發現（24）的雙胞胎被殺了，寶箱則被搬到（34）處，清光所有的哥布林後，趕快把所有的物品都搜括一空吧。記得利用商人身上的鑰匙打開（24）右邊室內的箱子。

Oliver的尋寶之旅

委託人：在地下一層（41）處小酒館樓上牆壁的Oliver字跡

報　酬：Oliver's Ring of Heroism與2000 XPs

任務解法：記得小酒館樓上獨眼龍身後牆上那塊隱匿的刻字嗎？一旦找到第一個綠寶石，就可以開始這一趟冒險之旅了。先到地下四層房間（48），用武器打破門進去。然後把綠寶石使用在左邊的寶箱可以打開寶箱找到第二章提示，然後到地下三層的巨人礦區（42）處找到埋在磚塊底下的第三張提示，第四張提示則是要到地下三層的房間（4），必須用鶴嘴鋤敲破（51）的牆才能進去這個房間並使用"Reveal"法術才讀的到石頭上的提示。

接下來到地下六層的（30）的左下角地上找到下一個提示，第六個提示要在地下八層的熔岩海使用浮空術到（11）處中央的台車裡才找得到。利用傳送器回到地下三層的（31），用浮空術小心落在（50）的平台上，然後在靠近梯子下方用鏟子在地上到處挖（由於沒有指示點，挖的時候要多加嘗試），終於可以發現一把鑰匙。拿這把鑰匙回到地下四層的（8）處打開另一個寶箱，便可以獲得獎賞了。



搶銀行

委託人：無

報　酬：大量的金幣和5000 XPs

任務解法：在地下一層的Arx城裡，想辦法進入Gary（43）與Alicia（8）的房子，可以使用開鎖器，或跟在他們後面把鑰匙偷走，甚至乾脆把他們殺了來奪取鑰匙。接著拉動在Alicia房間裡的槓桿，並盡快衝進Gary房子的地窖裡，地窖盡頭牆上有個鑰匙的印記，按一下印記更新任務，再壓槓桿便可回到Alicia的家裡。

接下來用傳送器回地下二層跟巨人Greu要一塊泥巴並回到Gary的地窖，將泥巴使用在鑰匙印記上做一個一模一樣的鑰匙印記，回到矮人熔爐使用鑰匙印記、一塊金屬（可以在地下五層的（19）找到）與一塊金條，用鑄造隕石劍的方法製造一把鑰匙。接著回到地下一樓（11）處的銀行辦公室（鑰匙在Gary身上），壓下牆上的暗鈕開啟（10）處的秘密通道（有時不需要這個動作，只要按隱藏門就可以打開秘密通道），進去裡面悄悄的用打好的鑰匙開啟牆上的按鈕直通保險庫，裡面除了有大量的金幣外，還可以獲得不少經驗值。

協助巨人理財

委託人：巨人國王Pog

報　酬：2000 XPs

任務解法：記得巨人國王Pog說過，他們為哥布林工作是因為沒有財務觀念嗎？在叛軍基地（地下四層（51）處）或Gary的房子裡找到"The Mysteries of Finance"這本書，把它拿到地下三層（37）處給巨人國王Pog便可完成任務。

解救Inut領主

只有將版本更新到1.14後才能觸發此一支線任務

委託人：Lord Inut

報　酬：Either Inut's Magic Bow或Inut's Giant Magic Sword以及20000 XPs

任務解法：記得在地窖一層（地下四層）看到那隻由Lord Inut變身的雞嗎？事實上假如讀過放在Chinkashh圖書館裡關於Lord Inut的書，是可以把領主變回人形的。首先要準備一根胡蘿蔔（carrot）、一根韭蔥（leek）、一顆龍蛋及一瓶水，將所有的物品帶到地下一層前哨站小酒吧（41）處，陸續把龍蛋、韭蔥、胡蘿蔔放入Tizzy後方的鍋爐裡，再把裝水的瓶子使用在鍋爐上，這瓶子會變成strange potion。

接著回到地窖一層（地下四層）的（31），先使用Reveal法術讓Lord Inut現形，然後把strange potion使用在他身上，就可以將他變為人形並獲得經驗值。先不要急著離開，與Lord Inut對話兩次他便會消失，並留下一個特殊武器（Inut's Magic Bow或者Inut's Giant Magic Sword）。



統一中國成為天下霸主

三國群英傳4 教戰總則



學者　熾天使

奧汀科技製作的《三國群英傳》系列，一直都頗受大家的好評；就在過年之前，奧汀科技也推出了《三國群英傳四》這款最新的續作，讓大家買回去好好邊打邊過年。筆者基於服務讀者的原則，也在第一時間內取得了這款遊戲，要讓大家好好的了解一下《三國群英傳四》的奧秘。

這款遊戲是個即時感頗重的戰略遊戲，跟一般的角色扮演遊戲有著很大的不同；所以筆者在寫這篇文章的時候，自然也不能以一般的角色扮演遊戲的寫法寫之。以下的篇幅我將會就三國群英傳這款遊戲的演進，加上一些個人在使用這款軟體時所得到的心得和大家分享，至於這篇攻略篇．．．勉強能算是一個"教戰總則"吧！

壹．與二代的不同之處

因為這款遊戲是個續作，續作最容易被拿來跟前作比較，我們現在就來看一下到底有哪些不同之處。首先第一點，在三國遊戲的世界中，幾乎很少有"全地圖自由行動模式"，大部分的三國遊戲都是一個城連接一個城，城與城中間有路徑，不能隨意亂走，得按照順序前進；但是這次的地圖可不是這樣，它將一張極大的中國地圖呈現出來，城與城中間雖然有路，但是你可以操作著自己的部隊，愛去哪裡就去哪裡。只是若要任意走動，就需要注意自己部隊的行動速率，因為山地、雪原、河流、海洋各自都是不一樣的行動條件，如果自己部隊的行動力太差勁，就會陷入逃亡逃不走、追敵追不到的窘況。







貳．部隊的行進速率

除了地形與天候之外，影響部隊行動速率的條件還有幾種，第一：兵種。兵種是最主要的影響關鍵，例如騎兵和步兵，一個騎在馬上，一個自己用腳走路，這兩種的行動速率當然就有差別；然而一個部隊中若是有兩種不一樣的兵種的話，其行動速率則是以平均值計算，並不能說"我有騎兵怎麼還是這麼慢？"也許是因為你的其他兵種比例太高了也說不定。第二：武將。武將本身有其行動速度，按照其裝備的不同，這個數值也會有變化。第三：陣形，每種陣形都有其不一樣的行動速率，有些陣形在某些地形中的行動速率特別高，但是這種陣形多半在地形改變了之後便不再吃香了，這一點也需要小心。





參. 創設新君主



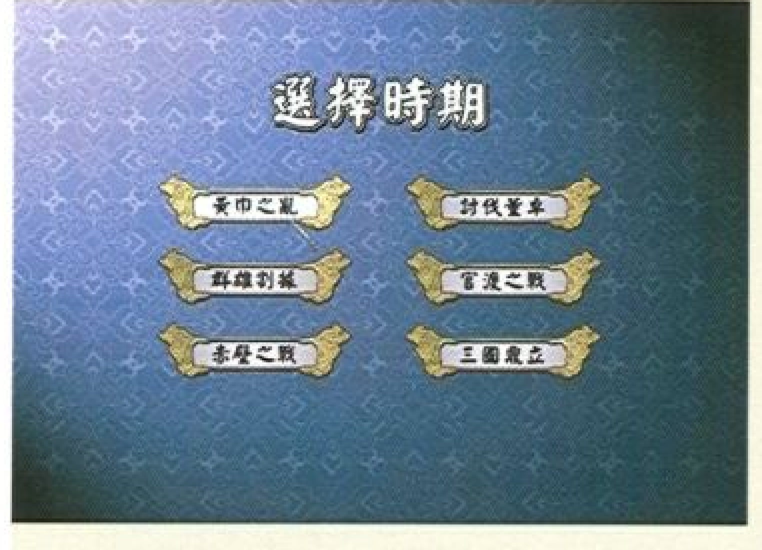
這一次當然也可以創設新君主。新君主的加入，讓玩家可以真實達到“用自己的名字統一中國”的快感。創設新君主的時候可以自己設定武將的姓名、出現的年代、武將的性別、臉譜、作戰時的戎裝造型，這些都可以自行設定。但是要注意一點，就是“型態”。

通常文將重在軍師技，武將重在武將技；軍師技講究不戰而屈人之兵，通常在城外在還沒有與人交戰的時候大使特使，好叫敵人的士氣下降，城池防禦值降低，預備士兵減少等等。武將技講究“血濺五步，命喪當場”，通常是真正接敵的時候用來大量損耗對方兵員，或在戰陣中直接對敵國武將進行“人身攻擊”，損耗對方的生命值，以求快速結束戰爭。型態決定了你可以學到的武將技和軍師技的多寡；而在數值調整的時候，也可以檢視一下自己的武將未來可能學到的所有技能，以免“數值太高、技能太少”，到時候只能在沙場上面跟人家硬拼，也算是得不償失。



肆. 遊戲的進行與開始





在《三國群英傳四》裡面，可以自由的選擇任何一個時期加入戰場。目前提供了六個時期。但是這裡有一個很重要的關鍵，那就是不管選擇任何一個時代，人物都是從頭開始。筆者剛剛開始要玩的時候，認為從“三國鼎立”開始跑，想必人物都已經練到一定的等級，張飛一定拿丈八蛇矛，劉備一定使用雙股劍，關羽一定是手持青龍偃月刀，騎赤兔寶馬...但是一進入之後才發現根本啥也沒有！所有的人都是第一級，騎的馬是最爲的“黃鬃馬”，手中拿的是最遜的“朴刀”，天哪...到別的城池一看，才知道大家都是一樣的，都是從等級一開始。

前面已經說過，選擇領地不要選擇離人太遠，這一點不錯：在遊戲開始之後，你會發覺所有的武將身上都有十名士兵，這就是武將帶兵的最下限，等級一的十名兵。遊戲開始之後，立刻將城中的武將全部調出，剩下一名看守城池就可以了。以新君主模式來解說，將君主和配給的另外兩名自創武將帶出城（記住一定要是君主喔），然後撲向離自己最近的一座城池。在選擇攻擊對象的時候，請參考歷史的史實，越強的單位人才越多，例如同樣在江南的嚴白虎和孫堅，孫堅一開始就擁有七名武將，而嚴白虎只有兩名，這時候不要考慮，立刻撲向嚴白虎。如果你在不同的時期也是一樣，請記住“柿子撿軟的吃”，這是重點。

OK，當選好時期和武將之後，就可以開始遊戲。開始遊戲的時候需要非常的注意，因為現在時間不是像以前一樣回合制的，乃是隨時隨地算時間的。所以筆者建議剛剛開始初玩的人，最好選擇“慢速”的簡單模式，以免自己什麼指令都還搞不清楚，就被別人K到臭頭...遊戲開始之後，切切記住第一個點，那就是“沒事不要開大地圖模式”，盡量開城池模式，對自己的城池下指令。因為開城池模式的時候，整個世界的時間是暫停的：當你確定指令下完之後，才讓時間流動，不然會失去“制敵機先”。



伍. 考慮兵種的相剋

這時候因為自己國力不強，所以必須將兵員省點用，想要省兵的最好方法就是“拿相剋的兵種去堵敵將”，這個法則不管你在接強敵或接弱敵的時候都管用，是致勝的重要秘訣。筆者在此花費一點篇幅，將各種基本種類對敵的狀況說一下，大家可以自由參考。

(1) 騎兵對戰步兵

騎兵，泛指騎在任何東西身上的兵，並不僅僅只是騎馬而已；步兵也是泛指一切用腳走路，手中拿著不長的武器，有些甚至配備盾，這指的是步兵。張角用的屍兵，還有西涼人的蠻兵，都屬於步兵之列。騎兵對戰步兵是有極大的勝率的，所以若看見敵將以步兵接敵，立刻以騎兵堵之，可以收極大的效果；但如果你本身是接敵方，就請不要一開始就全軍衝鋒，將陣形維持住，武將從上方或下方往前衝出去，從敵方部隊後方直取敵將，這樣比較快。記得在對方武將發武將技之前開始移動部隊，以免整排的被人幹掉...





(2) 步兵對戰弓、弩兵

凡是弓、弩，指的就是長距離殺傷武器；步兵配備有盾，可以擋下這種攻擊，其中又以藤牌兵為最強，只要將幾個藤牌兵衝入弓陣中，就可以殺掉一排的弓箭手。將步兵以長型陣法調到最前端(例如黃龍之陣)，然後一開始的時候就全軍衝鋒，這樣可以最短速率殺到敵方面前，那時弓箭手就慘了...但是如果你本身是接敵方，那麼需要將弓箭手調到最後方，然後爭取時間多消耗對方的兵，將武將調到部隊前方，等到敵方接近時可以直接與敵將對打，後面的士兵還可以在後面用弓箭戳敵將的後庭(唔...feeling so good！)

(3) 弓、弩兵對戰騎兵

如果你是以弓、弩兵對戰騎兵的話，那麼恭喜你，你會非常的有勝算；但是要注意，當騎兵掩殺至你面前時，你的勝算就將大大的減小；所以在陣形的安排上面，也盡量要放在後排，不要讓騎兵這麼快的就摸到你。相反的，如果你是以騎兵對戰弩弓兵的話，就要使勁向前衝殺，以免太早被殺光。

(4) 槍兵對戰騎兵



如果敵方都是騎兵的話，最有勝算的兵種就是槍兵。因為槍兵有長槍配備在身上，可以將騎馬者挑下馬來。以槍兵對戰騎兵，最好的方法就是請君入甕，只要守株待兔就可以了。相反的，如果你是騎兵，建議你不要跟槍兵直接對戰，最好將騎兵放在不一樣的水平線上，然後可以讓一些騎兵用快速的移動衝到後面去，直取敵將。武將技的配合也可以使用直接傷害敵方將領的技法，以免兵士損完，敵將還沒有被傷到分毫。

陸. 戰爭的技巧

在考慮完戰爭的對戰雙方之後，就需要進入戰爭的實際面了。武將的單挑是一個很重要的一環，在戰爭開始之前，你可以選擇要不要跟敵方叫陣單挑。也許有些人認為單挑是一件沒有用的事，但是實際上單挑可以讓武將真正成長很多。如果你在單挑場上對戰到有很強必殺技的對手，而又將他殺死了的話，這個必殺技就會轉移到你的身上！這是在一般戰鬥中沒有辦法學到的，所以要常常跟人單挑。





單挑武將有技巧，筆者在剛剛開始的時候因為怕輸，總是拿呂布、關羽之類的武將跟別人單挑，但是實際上這樣人家是根本不會跟你單挑的！因為天下哪有這樣笨的人會跟呂布單挑呢？所以，單挑的對手必須精挑細選，最好是比對方武力高出個一兩點，其他的數值伯仲之間，則這種狀況之下電腦會比較容易接下你的單挑。(意思是說你拿呂布或關羽是根本找不到對手單挑的啦！)在單挑結束之後若是某方戰敗，則對方的部隊會離開戰場，這樣一下子就可以讓對方損去不少兵員，但是千萬記住，若是自己的武將損了不少體力，在之後的戰鬥中就不要讓他深入敵陣，以免被別人殺死而俘虜，這是一個很重要的關鍵。

柒. 陣形與武將技的配合



不要以為武將技就只是殺對方的兵而已。事實上，武將技非常需要陣形的配合，例如一開始的幾個技法：火輪、連弩、地泉、驅豹，這四個就有各自不一樣的攻擊面。火輪專門攻擊敵方偏向上方，本身成為上下的直條型團塊時最合用，會有一個巨大的火輪推出，從上方一路壓下來。而連弩專門攻擊中央，在敵人呈現左右的一長串橫條時，最為合用。因為這些連弩會從頭一直射到尾，所以如果敵人是呈現上下的直條型態，能夠殺到的人就不多。

地泉是在地面上面噴發出幾個孔洞，只要觸到這些泉水，就會被沖上天去。地泉的使用最好是在敵方前進之時，在敵方的陣頭發動，然後敵軍在經過這裡的時候，就會有許多兵被沖上天去。當然，如果對方已經靜止不動，則地泉只能傷到三到五個，是很不划算的。驅豹是從發技武將的身後衝出一排猛獸，一路咬傷敵方的部隊。這個重點是要算準自己發技武將所在的位置，如果自己武將面前沒有敵人，最好不要使用它。



而武將技對於陣形的配合，就是在於用陣形壓迫敵人的部隊，使之變為可以接受強力武將技轟擊的狀態，而受到最大的損傷。這是比較後期的技巧，也就是在你的部隊已經達到三個以上的時候，才能夠使用的陰險方法。例如錐形之陣中，左右兩側的四個部隊可以在一開始的時候往前發進，接敵的時候，敵人就會自動被壓到中間的部份，後軍若在安排弓弩兵或弩車一直狂射，然後使用〝連弩、連弩激射、連弩狂濤〞這些武將技，就可以很快速的將敵人完全減少。這樣使用陣形與武將技來配合，可以收到以少制多、以寡擊衆的效果。

另外，也可以使用騎兵從兩邊包抄，然後中央以步兵堵住，兩邊的騎兵從後面抄回來，就會型成包圍的狀態，敵人呈現圓形的一團：這時候可以使用龍炮、迫擊龍炮這種圓形範圍密集攻擊的武將技，可以將多數的敵人殲滅掉。

捌. 戰鬥結束之後的處置

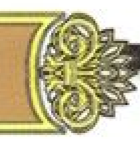
在《三國群英傳》裡面，沒有人是不能招降的。意思是說，只要你抓到武將，不管對方到底是不是對方的君主，也不管對方到底是對自己的君主是不是忠誠，只要你不停的執行招降的指令，就可以慢慢降低他原有的忠誠度，有一天一定會加入到你的陣營。另外，也可以對這些武將進行「酷刑」，這樣可以快速的降低忠誠度，但是會損傷體力...



有一點是一定要提醒的，就是千萬不要放掉對手，不管你所獲得的是哪個武將，不要以為說你對他「七擒七縱」，他就會最後投降於你，這是不可能的！所以只要一抓到人就對他招降，他若降了就會立刻加入，他若不降就將他俘虜起來，其忠誠就會慢慢下降，只要一個月對他們招降一次，筆者試過，大概一兩年就一定可以將這些武將全部都招到帳下。俘虜是囚禁在被攻下的城內，例如你若攻下孫堅的會稽城，在會稽城中抓到孫堅，之後將孫堅囚禁起來，但是過了幾個月後，會稽又被孫策攻下，則孫堅也會被孫策抓走，就不能再對孫堅進行招降的動作，這一點需要注意。



招降之後的敵將立刻就可以使用，但是要注意敵將在被俘虜的時候，身上的所有武器和裝備都是被扒光的。要開始使用招降回來的武將時，請先打開「物品道具」一欄，為他裝備武器和馬。除了武器和馬之外，武將還可以裝備「書」，有孟德新書、史記、太平要術、西蜀地形圖等等，這些東西不但可以增加武將的能力，還可以增加他的忠誠度。另外，武將的忠誠度還可以用布匹、綢緞、黃金、玉器、美女等物來進行增加，出發之前要先確認忠誠度，免得陣前反叛喔！



玖. 城池的經營



攻擊敵方，俘虜敵將之後，就必須開始對城池進行經營。經營城池需要有智慧，因為有許多數值都深深影響著城池的功能。地圖上面有兩種城池，一種是城市，一種是關卡；城市可以進行徵兵的動作，也可以藉著不斷的開發城池，增加城池的城防值（在城內接敵戰的時候有加成），並且根據城的經濟值不同，每月都會有金錢的增加。在《三國群英傳》內是沒有糧食的問題的，雖然這不合乎邏輯；據說是被遊戲小組因著設計理念為簡潔明快、殺得爽攻得快的理由而捨去了。

城市的規模決定了最大屯兵數，而金錢則是徵兵的材料，沒有錢就沒有兵，這是天經地義的。在城池之內的武將可以設定為城中的太守，而太守可以直接設定其治理城池的方針，在這裡總共提供了徵兵、尋寶等幾種，分別是照其字面上的意思來進行治理。當然，如果你不尋寶，就不會有武將人才和玉器美女可以用，如果你不徵兵，要打仗的時候就沒有人。設定好城中太守和其治理城市的方針是非常重要的，整個遊戲的進行之中，絕大部份的資源來自於此，故當極為小心的處理。



筆者建議，在遊戲初期，城池的經營主要以徵兵為主。因為戰爭需要耗費大量的兵員，所以初期所得到的所有城市，都建議以一名太守固定駐紮（最好用智將，因為智將上戰場用處極低）。然後全部以徵兵為主，這樣，就算是有幾個城市被攻擊，也都可以迅速搬出一堆的兵急速救援該城，不至於打到無兵可攻的狀態。等到進行到遊戲中期，城池超過十個之後，就可以將最外圈（意思指的是接敵最近的最外圍）的所有城市設定為徵兵，中間的幾個城市設定為尋寶，這樣可以有最大的收益；等到遊戲進行到中後期，擁有城池超過三十個以上的時候，就可以將一些城市設定成均衡發展，只要在接敵最近的幾個城市屯兵...

拾. 對手的選擇



所謂“知己知彼，百戰不殆”，適當了解敵人的強弱度是很重要的。根據筆者跟《三國群英傳》小組的程式設計師套出來的話，這些跟你一起逐鹿中原的武將們，他們的等級其實是按照你的等級去設定的；每五個月，這些其他的武將們就會比對一次你的等級，你的等級提高了之後，他們就跟著調整等級...所以這時有兩種戰略模式，一種是“精英兩隊超強組”，另外一種是“大家水準平均組”。基本上，這兩種模式只有第一種可行，為什麼呢？



所謂的“精英兩隊超強組”，指的就是你一開始帶的這些武將，在他們等級提升之後不要跟別的武將再組新隊伍，一直用這兩隊一直打，其等級一直提升，而其餘武將皆保持在非常弱的狀態之下，這樣，每五個月的平均值就會拉低，而對手武將的等級就無法提高，如此打下來比較划算；另外一種就是“大家水準平均組”，就是不停換不一樣的人出去爭戰，然後不停地讓衆人的等級平均，這樣電腦對手的等級也會跟大家差不多，如此出去打的狀態之下比較簡單...但是我要問，真的會比較簡單嗎？等級差兩級的對手，就會簡單敗給你嗎？等級高你兩級的對手，你真的有把握用一些文將去贏他嗎？所以，我們知道，只有第一種可以拿來用，盡量不要使用到第二種，要拉大菁英部隊和一般部隊的落差，讓菁英部隊出去碰到其他的對手的時候可以將其完全殲滅...



另外，在這裡還要提一下，在各種難度下敵武將升級比對的方法。根據《三國群英傳》的主程式表示，簡易級的比對參數是“前三分之一強武將之等級平均值”、普通級的比對參數是“前四分之一強武將之等級平均值”、困難級的比對

拾壹. 地盤的劃分





在遊戲裡面，因為地圖中間的道路制度被取消了，所以無法掌控領土中間有什麼城池是不會被攻的，但是在領地的選擇上面，卻有一定的講究；一個好的、完整的領土，其版圖必然是呈現圓形狀態，外圈重在兵馬、內圈重在錢糧；但是請聽筆者一言：不是地圖上面的城都是你的就好，而是地圖上面有利益的、賺得到錢的城市是你的才好。筆者在第一次玩的時候犯下了一個錯誤，就是拼命派武將去佔那些沒有人在的空城，例如交趾、夷州這種地方，平常根本沒有人在，去也沒有任何利益，遊戲也不會因為所擁有的城市數多就多給一點兵馬，了不起只是多找到一點寶物而已。

基本上，筆者建議一定要佔住一些大城市，在南邊就是會稽、建業、吳，在西邊就是成都、洛陽、長安，建議是這些城市先取。另外，在一些小國治理之下，會有某些城市的經濟值提升，也可以以快攻的方式打下這些地方，因為這些城市可以“囤兵多、找人強、寶物讚”，這下你可知道該怎麼辦了吧？

在地盤的劃分上面還有另外一個重要點，那就是本遊戲的最後大魔王－日本鬼子...啊！不是，那個時候應該叫做“倭”人才對。倭人王國的卑彌乎女王，會在你取得城池到一定的數量時出現！在他們出來時會有一段動畫，表明他們已經枕戈待旦，無時不刻想要侵犯中原！他們每個城池裡面都有三個以上的部隊，總計將領達到 30 人左右...其中包含了日本上古神話中的有名人物，如卑彌乎、大國主、須勢理姬、彌彌藝、天手力男...這些人物其實是取自一本叫做“日本書紀”的書，至於他們到底是不是這時候的人？因為那時候中國是歷史時代，日本的文明程度仍然很低，尚停留在史前神話時代，這其中的考據性就不用多言，只要好好享受打起來的快感就可以了。



不過根據歷史明証，中國自漢朝鼎盛時期就曾經頒過“漢倭奴國王”大印，三國之後的魏朝也曾頒過“親魏倭王”大印，陳壽所著三國志“魏志”中的倭人傳、東夷傳，都曾提及邪馬台國之卑彌乎女王之事，可見得確有其事也。言歸正傳，在你取得城池(不含關卡)超過三十個的時候，日本人就會自動出現。日本人的攻擊性非常強，所以如果你還沒有準備好，千萬不要放日本人出來。

筆者建議你一種很賤的玩法，那就是先將中國本土的所有城池打過一遍，但是記住，領地總合保持在三十以下，有些小城就不要去佔，唱空城計。等到將所有武將收服之後，就可以慢慢屯兵，將最強的隊伍拉到海中，集在東北方附近。此時再派人去佔城，等到三十個城一佔到，地圖立刻向東推開，日本的三個城“邪馬台、出雲之國、阿蘇”出現後，立刻讓上萬大軍一擁而上，團團包圍日本人，殺之而後快！這一點真的是很賤的玩法，一定要在統一中國之後再用，否則你會呈現腹背受敵的狀況，一點都划不來。

參數是“前五分之一強武將之等級平均值”，所以，想要敵方的將領積弱不振嗎？只要你保持“強幹弱枝”就可以啦！然後還有一個重點一定要提一下，那就是需要注意將領的“官職”，因為官職影響著武將的帶將數、武將技等等，所以，打了幾次之後你發覺自己的將領升級了，立刻要讓他轉換官職，不然的話就會一直只有那幾個人可以打，是很不夠過癮的。

在兵種的應用上面，請從一開始的時候就讓這些武將混著用。舉例而言，我的某一隻武將有兩個兵種，弓兵和槍兵：一開始的時候，這兩個兵種都可以帶十個兵員上陣，但是一直使用槍兵，到了幾場之後，槍兵可以帶五十人上陣，但是弓兵卻依然只能帶十人上陣，這在萬一要以弓兵接敵的時候，就會出糗啦...







拾貳.野外戰鬥的技巧

這一點就是要教你如何應用文將和武將，達到無所不贏的局面。膚淺的人玩這款遊戲，一定都想著說：我要拿很多好的武將去打人，文將因為在戰場上一點用也沒有，所以不要理他們，讓他們看城就好。這老實說也不算錯，但是卻沒有達到最高的境界，那就是“文武全才，裡外通吃”。舉例而言，一個武將因為軍師技的貧乏，只有拼命的去敲對方的城門叫戰，然後跟人家血拼，最後不是你死就是我活；但是文將卻可以在敵方的城門外面使用軍師技，消耗對方城內的錢糧，降低對方的城防，然後蠱惑人心讓他們城中的預備兵員下降。被文將玩過的城池，再讓武將去打，就會事半而功倍，可以收極大的成效。如果自己帶來的兵員沒有什麼損傷，則文將可留下看城，武將可以繼續衝鋒打下一個城，這叫做“火速進攻”之妙招。





最好的應用方法就是帶一隻武將進攻，然後配上三支文將部隊在旁，到敵城前面的時候，武將待命準備衝鋒，文將連續對城施用軍師技如城壁破壞、掠奪錢糧等，等到文將的技力用得差不多之後，武將便進攻對方的城池；打完一場之後，文將還可以使用恢復系的技能幫助武將恢復一下體力，之後再往前衝鋒。打到最後，通常敵方的將領會脫逃，逃出來之後就會變成野外戰，這時候就可以用文將去堵那個逃跑的敵將，畢竟一隻受了傷又沒有帶兵的呂布，還是禁不起幾個帶著兵的文將攻擊...就算是文將在這期間有什麼損傷，反正是文將嘛，也不大要緊...重點是需要在戰鬥之前就將敵城包圍，這樣才不會有空隙被敵將脫走，這一點是很重要的，因為古人有云：斬草不除根，春風吹又生，所以趕盡殺絕是一個非常重要的關鍵。



拾參.如何防止對方脫出戰鬥

剛剛上面已經說過，要如何圍堵脫逃至野外的敵將；但是筆者認為大多數的玩家的苦惱，都是在於：敵將只剩下一個人了，每次碰他就逃走，似乎根本就打不死他。沒有錯，筆者曾經花了極多的時間在追逐一個逃脫的糜竹，從海南追到南皮，又從南皮追到西涼，再從西涼追到交趾...（慘吧？我想沒有人會像筆者這樣狂追一個人的...）在這追殺糜竹的過程中，筆者終於了解到一個極為重要的事情，那就是如何不讓你的敵人脫出戰場！

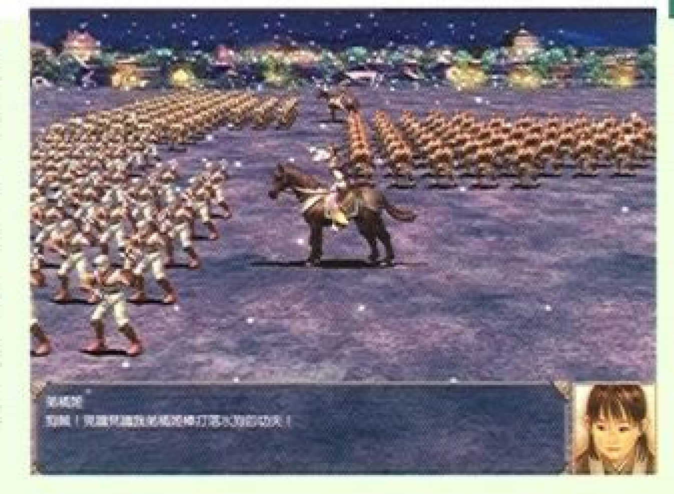




先不要提流亡者，如果你是在戰場上面與別人對戰，而你已經有勝算了的話，要如何避免敵將脫出呢？最重要的就是一定要讓敵將深入核心，絕對不要讓他站在最後方觀察情況隨時準備閃人。第一點，在戰爭剛開始的時候請按兵不動，讓他的部隊衝入我方的陣內，在他與自己的本部離開有一段距離之後，通常武將 AI 就會判斷必須離近一點，他就會往前移動，只要他移動到超過三分之一的時候，我方的部隊就可以用全軍衝鋒，將他團團包圍住，想逃也逃不了了，這一招叫做請君入甕，是一招狠毒的方法。

但是如果請君入甕而君不入甕呢？還有下一招叫詐敗誘敵。通常使用這招的時候，我方與對方的兵員比例一定非常懸殊，例如你用五個將領，每個將領帶一百人，去追連一個兵都沒有的將領，他一定看見你就逃，如此怎麼辦呢？碰見這種情形，首先需要按兵不動。絕對不可以全軍衝鋒，只要派一個較弱的武將自己往陣前出去，然後走向敵將。如果敵將過來接戰，則其已經上勾了！只要一看見對方往前，該武將立刻回頭，將其帶過全地圖的三分一之處時立刻再調頭回去跟他接戰，只要兩將兵刃一接觸，就立刻發動全軍衝鋒，這時候他想逃走也已經來不及了！等到部隊將其團團包圍住，就可以將他捕捉到案啦！

拾肆．好用的呂布



筆者最後一個點要告訴大家，只要活用這些三國裡面的名將，可以做出一些驚人的效果。例如三國名將呂布，其武勇超人，不但可以一人抵擋百人，還可以在千軍萬馬之中取敵將首級如探囊取物．．．（這好像是張飛．．．@_@）。不管如何，呂布的強是衆所公認的。

筆者曾經如此使用過呂布，在一次會戰之中，筆者使用了一堆槍兵，但是敵方卻拿出一堆弓兵應敵，筆者又不敢撤退，只好派呂布一人（不給任何士兵），一開始由他一人衝入對方一堆弓兵的陣中，當然他立刻就被團團包圍，此時只見他一個人手起刀落，快速地殺掉了對方二三十名士兵，體力損不到三分之一！此時其武將技也滿，立刻放出第二級的「龍炮」，當場又炸死了對方四五十名的士兵（因為對方包圍呂布，所以呈現密密麻麻的圓形團狀，最適合龍炮攻擊）。這一下敵方因為呂不一個人就損掉大半兵力，此時再向前衝鋒，果然取得一個完美的勝利，呂布的血量損到剩下幾十點，但是其勇不滅！



這一仗真讓筆者體驗到強將的妙用，後來筆者學會了“兵將分離法”，在後期組成了一個以呂布＋馬超＋關羽＋張飛＋趙雲的夢幻五人組合，一開始就由全將突擊，先以這五人損掉對方的一半兵力，然後全軍才衝鋒，兵員的損耗降低了，攻擊速度就更快了。其實，只要你回到城中，武將的回血速度是快過徵兵的，所以只要你有強將在手，不妨可以試一下筆者所提出的兵將分離法，很不錯用喔！



結論．漸漸邁向Online的三國群英傳

從本次的《三國群英傳四》可以看出來，本系列的作品一定會朝向即時的、線上的來處理。以往的回合制改為即時制，讓兵馬在地地圖上互相追逐，這就是一款遊戲Online的前兆。經過這一代的系統改良之後，筆者認為三國群英傳Online的時間必然不遠，因為許多架構都已經差不多了，只是不知道這款網路遊戲將會以什麼方式讓玩家來享受這樣的三國世界呢？會不會讓玩家扮演名將？還是大家用自己的名字進入世界，然後發掘、搶奪名將的使用權，繼之攻城掠地；玩家可以加入玩家的陣營彼此交戰，甚至發動玩家與玩家之間的大規模戰爭？也許這些都在製作小組規劃的裡面也未可知，一切只有期待這款遊戲的Online版上市了！

最後要告訴大家一些道聽塗說的消息，在西涼城南方不是有一個紅色的山脈？這個地方是傳說中的末日火山．．．不是不是，是說有東西藏在裡面啦！以後的更新檔中也許會有這個事件也不一定，也許這是工作小組留下的伏筆，也許這根本就只是大地上的一道傷疤而已．．．建議玩完之後不要立刻封藏本遊戲，說不一定在其中還有一個新的事件喔！







萬千發明盡在彈指之間



學者 拉不拉多

發明工坊 任務事件攻略

上手要點



發明技巧

每一種類型商品的研發費用不一，若是以賺錢為導向，就要看研發出的商品值不值錢；若是純粹以復興為導向，建議從研發費用低廉的商品著手，這樣可以快速增加新商品的誕生項目，進而影響商店的復甦。研發物品時，手上必須至少有一個庫存量，所以販售商品時要注意庫存量。（研發可以創造需求，一旦你有新商品出現，相關商店類型就會主動出現需求。）研發成功的次數完全靠運氣，最少 1 個燈，最多 4 個燈。

製作技巧

因為製作需要先購買材料，而且成功率不一定，為了避免來回奔跑，材料可以多買做一次的份量；若是怕失敗導致製作成本太高，建議 SL 大法，並且避開晚上製作。

販賣建議

想要讓商店升級，只要製作出所需商品並販賣給他們，過幾天就會開始進行升級動作。因為食物類的商店類型成長速度比一般雜貨或是工業類的商店快，若不希望工業類商店滅跡的話，最好自行規劃每一區域著重的商店類型，然後定期販賣新商品給商店，這樣可以提升各個復興度；若是某一復興度低，不僅相關商店不會出現新的材料供玩家購買，事件也會選擇性的消失。（曾經販賣給商店的商品，就不可以再販賣第二次。曾經賣給商店的商品會用綠字顯示，能夠製作但是一個都沒有做的會用紅字顯示，能夠販賣手上有庫存的會用白字顯示。）



公共建設

一開始因為城市成長緩慢，而且商店不多，所以復興資金累積相當慢，花時間在建設書上乃非明智之舉，容易造成資金吃緊。只要收集好研究書，到了遊戲中後期，許多工藝或是機械技術純熟時，就可以一舉大建設；因為建設只端看城市復興資金是否足夠，所以到了中後期，一次提出諸多建設反而比較順手。

復興度

城市的 4 項復興度，端看研發商品的趨向及商店類型。參考道具列表，可以看出每一項增加的復興值，當食堂、餐廳升級，並且商業度增加時，就會新增一些蛋糕店、喫茶店；相對的，當工藝度上升，新的玻璃工坊、陶藝家商店類型就會出現。

事件攻略

3月 普羅司托勒發明工坊開張囉

娜諾卡來到特利思提亞後，開始了商品發明研究的旅程。一開始因為資金只有 500B ，所以建議從食品研究開始，累積商品販賣跟委託案的報酬到 1000B 以上時，就可以開始從事工藝品的研究。3 月裡接到的兩個委託都很簡單，不僅成功率高，製作天數也不長，可以讓玩家慢慢拿捏遊戲的訣竅。





3月2日

委託人：	蕾妮芮
委託內容：	募集樂捐的旗幟製作委託
期 限：	7 天
報 酬：	500B
發生場所：	工坊－早上
完成方法：	到紡織店買布回來製作。

3月3日

事件內容：賣菜阿姨好心的贈禮
獲　得：芒果 3 顆
發生場所：西通－中午
攻略指引：研究芒果可以得到芒果汁的處方籤。

3月8日

委託人：芙莉
委託內容：老鼠終結者的製作
期　限：7 天
報　酬：1200
發生場所：工坊－早上

完成方法

先到批發商買火藥（需要 2 單位）製作除蟑超人，再研究它就可以得到老鼠終結者的處方籤，只要有一個除蟑超人及火藥就可以製作。



3月15日

事件內容：蕾妮芮與巴洛的對話
發生場所：發生場所：西通－早上
攻略指引：攻略指引：正確要選「偷聽他們的談話」（遊戲會進行到晚上喔 ~~）

3月20日

事件內容：煉鐵師的贈禮
獲　得：鐵塊 10 個
發生場所：職人通－早上
攻略指引：研究鐵塊可以得到壓力鍋的處方籤。

4月 芙莉的友誼之章

會有很多機會可以接受委託案，而且報酬都不錯喔！ 4 件委託中，有 2 件是芙莉委託的，若是沒有完成的話，會影響到芙莉跟娜諾卡的友誼，對未來事件的發展方向會有影響。

4月1日

事件內容：發現材料
獲　得：蒲公英 5 個
發生場所：森林公園－早上

4月2日

委託人：芙莉
委託內容：釣鯊魚道具組的製作
期　限：7 天
報　酬：6000
發生場所：工坊－早上

完成方法

到批發商購買 E 原料（需要 1 單位）即可製作。（不管完成與否，機動人－天剎加入娜諾卡發明工坊團隊）

4月3日

事件內容：復興計畫啓動
獲　得：觀光推廣所建設計畫書
發生場所：中央廣場－早上
攻略指引：製作觀光推廣所建設計畫書需要溫泉饅頭及史托卡。城市的復興資金必須達到 1800B 的標準才能向市政府提出。

4月11日

事件內容：密庫老爹來訪
獲　得：E 原料 5 個
發生場所：工坊－晚上
攻略指引：研究 E 原料可以得到 E 型鋼鐵的處方籤。

4月13日

委託人：芙莉
委託內容：阿朵蕾雅公主的設計製作
期　限：7 天
報　酬：1000
發生場所：特利思提亞港－早上

完成方法

到木工店購買木材（需要 1 單位），即可製作。





4月16日

事件內容：娜諾卡幫忙搬運木材
獲　得：木材 3 個
發生場所：海岸通－早上

4月17日

委託人：蕾妮芮
委託內容：驚慌失措軟膏的製作
期　限：7 天
報　酬：1000
發生場所：工坊－早上

完成方法

到蔬菜店購買蘆薈（需要 4 單位）即可製作。

4月21日

委託人：巴洛
委託內容：防水藥膏的製作以完成海底作業
期限：7 天
報酬：5000
發生場所 工坊－早上

完成方法

到魚店購買魚碎肉（需要 1 單位），加上史托卡即可製作。（完成以後可以得到市政府無限制提供的溫泉湯，研發溫泉湯可以得到溫泉元素）

5月－影響娜諾卡發明路線的兩大資本家

奈奈為了追隨娜諾卡，特地來特利思提亞開了一家高級餐廳－荷碧典滋，未來將會給予娜諾卡許多食物的委託案。另外資本家－葛林分也加入了特利思提亞的復興計畫，到底這兩位突然闖入娜諾卡復興計畫的資本家，是否會對遊戲最終結局產生莫大的影響呢？！

5月1日

事件內容：發現材料
獲　得：土5個
發生場所：森林公園－早上



5月3日

事件內容：發現計畫書
獲　得：市場建設計畫書
發生場所：特利思提亞港－早上
攻略指引：製作市場建設計畫書需要老鼠終結者*1及史托卡。城市的復興資金必須達到2000B的標準才能向市政府提出。

5月7日

委託人：奈奈
委託內容：荷碧典滋餐點的製作
期　限：7天
報　酬：3000
發生場所：工坊－早上

完成方法

到魚店購買魚碎肉（2單位）、蔬菜店買山羊蹄（1單位）、芒果（1單位）即可製作。

5月8日

事件內容：環境開發靈感
獲　得：環境開發書1個、海岸瞭望塔建設計畫書
發生場所：海岸通－早上
攻略指引：製作好海岸瞭望塔建設計畫書後，再到城市地圖上的瞭望塔位置，就可以得到＜海岸瞭望塔＞的處方籤。建設瞭望塔，才會有後續與奈奈約會的事件發生。

5月10日

事件內容：發現不可思議會說話的快樂魚
獲　得：要不要花3000B拯救快樂魚
發生場所：特利思提亞港－早上
攻略指引：若是救了它，就可以在6月份的美食家委託中，不僅輕鬆拿到材料，也會意外得到金錢6000B。

5月12日

事件內容：得到計畫書
獲　得：水族館建設計畫書
發生場所：海岸通－早上
攻略指引：製作水族館建設計畫書需要E型鋼鐵構造研究書及耐壓玻璃。但是E型鋼鐵構造研究書需要研究E型鋼鐵才能得到，而耐壓玻璃也須先研究奧立哈姆根研究書Ⅰ，所以困難度極高。而且城市的復興資金必須達到5萬B的標準才能向市政府提出，因此不必急著製作此建設計畫書。





5月15日

委託人：蕾妮芮
委託內容：混種玫瑰的製作（獲得玫瑰5個）
期　限：7天
報　酬：3000
發生場所：工坊－早上
攻略指引：製作完成後，到中央廣場的神殿找蕾妮芮。

完成方法

先研究玫瑰，獲得混種玫瑰的處方籤後，蒐集材料：玫瑰*1即可製作（或是到雜貨店購買）。玫瑰＞混種玫瑰＞海洋玫瑰。

5月20日

事件內容：得到計畫書
獲　得：遊覽船建設計畫書
發生場所：特利思提亞港－早上
攻略指引：製作遊覽船建設計畫書需要造船技術書及耐壓玻璃。造船技術書可以在批發商購得，而耐壓玻璃則須先研究奧立哈姆根研究書Ⅰ，此方面困難度比起水族館好一點。但是城市的復興資金必須達到12萬B的標準才能向市政府提出，因此也不必急著製作此建設計畫書。

5月24日

委託人：葛林分
委託內容：奧立哈姆根手錶的製作（獲得壞掉的懷錶1個）
期　限：3天
報　酬：5000
發生場所：工坊－早上

完成方法

至批發商購買奧立哈姆根原石（需要1單位）即可製作。



6月 不可思議的事接踵而來

本月會有快樂魚及森林公園的魔導士事件，若是成功的話可以獲得不少的資金及新道具，而且會接到第一筆的機械委託案，報酬自然很高～可以藉著委託案完成的報酬，開始研究機械類的道具，以免未來的委託會措手不及！建議太陽爐的研究可以慢慢開始，因為一次的研究費用是 1 萬 B，所以要衡量自己的能力，但是一旦高溫爐製作出來，就可以做出許多更高一層的商品！！

6月X日

事件內容：西通治安不好
獲　得：超級英雄研究書
發生場所：西通－晚上
攻略指引：城市復興度必須達到 40% 的標準，才會觸動此事件發生。研究超級英雄研究書可以得到＜超級英雄緊身衣＞的處方籤（需要合成纖維 *1、奧立姆哈根原石 *1 才能製作）。完成超級英雄緊身衣後，再到西通就可以得到＜小偷警報器＞的處方籤。

6月1日

委託人：謎之男人 Q
委託內容：長多哥步槍的製作（獲得 E 原料圓筒 1 個）
期　限：7 天
報　酬：10000
發生場所：工坊－早上

完成方法

至批發商購買奧立哈姆根原石（需要 5 單位）即可製作。

6月3日

事件內容：得到計畫書
獲　得：公衆澡堂建設計畫書
發生場所：中央廣場－早上
攻略指引：製作公衆澡堂建設計畫書需要建築工學理論書。可以至石工店購得，城市的復興資金必須達到 5000B 的標準才能向市政府提出。跟 11 月「好友一起泡湯」的事件有關。

6月10日

事件內容：貧窮生活激起的簡易食譜
獲　得：原始風路邊小草沙拉處方籤
發生場所：工坊－早上

完成方法

至蔬菜店購買蒲公英（1 單位）、山羊蹄（1 單位）即可製作。

6月11日

委託人：芙莉
委託內容：螺旋槳的製作
期　限：7 天
報　酬：3000
發生場所：中央廣場－早上
攻略指引：先至批發商購買造船技術書研究，會得到螺旋槳的處方籤，再到鍛冶店購買鐵塊（需要 4 單位）即可製作。

完成方法

先至批發商購買造船技術書研究，會得到螺旋槳的處方籤，再到鍛冶店購買鐵塊（需要 4 單位）即可製作。

6月12日

事件內容：跟芙莉到拉麵店做調查
獲　得：特製豬骨拉麵處方籤
發生場所：工坊－早上

完成方法

至肉攤購買獸肉的骨頭（1 單位）、拉麵店購買拉麵（1 單位）即可製作。



6月16日

事件內容：發現新資源
獲　得：熱泉水無限
發生場所：工坊－早上
攻略指引：可以研究出雜貨類的簡單洗跟塑膠。

6月17日

事件內容：驅逐霸佔森林公園的魔導士
發生場所：工坊－早上
攻略指引：選擇『交給史托卡』則會得到鐵塊、石材、香草、火藥。選擇『自己想辦法解決』會損失 1000B，但是在 20 日晚上可以得到東洋的陶器。東洋的陶器無法在一般商店買到，而且可以研發出特利思提亞陶器的處方籤，所以建議選『自己想辦法解決』。



6月17日

事件內容：葛林分與蕾妮芮的對話
發生場所：中央廣場－早上
攻略指引：選擇『偷聽她們的談話』。

6月19日

委託人：奈奈
委託內容：特利思提亞特製咖哩的製作
期　限：7 天
報　酬：5000
發生場所：工坊－早上

完成方法

到特利思提亞港口，若是之前沒救到快樂魚，天剎會幫忙取得大烏賊的墨汁。若是有救到快樂魚，快樂魚會幫忙取得大烏賊的墨汁，並額外給娜諾卡 6000B。需要大烏賊的墨汁 *1、荷碧典滋特製餐 *1、壓力鍋 *1（鐵塊＞壓力鍋）即可製作。

7月 奧立哈姆根研究技術起源

當娜諾卡研究遺跡時，開始發現了奧立哈姆根的研究技術，只要循序漸進的研究，就可以得到黃金、鑽石這些價值頗高的道具處方籤（其中還跟結局大有關係喔）。另外，發明工坊也將在這個月新進一位成員，讓發明路途更加熱鬧了喔。



7月1日

事件內容：遺跡古代文字解讀成功
獲　得：奧立哈姆根研究書I
發生場所：工坊－晚上
攻略指引：研究奧立哈姆根研究書I可以得到人造鑽石和耐壓玻璃的處方籤，還有奧立哈姆根研究書II。若是在11月28日前研究奧立哈姆根研究書II，就可以得到完全鍊金術之書及超高壓爐處方籤，若是11/28之後再研究，就不會得到完全鍊金術之書。（得到完全鍊金術之書，若是研究成功的話就可以得到奧立哈姆根研究書III，而且還可以賣給商人得到7萬B喔！！奧立哈姆根研究書III研究成功與否，決定邁向暴龍再襲還是侵略佔領結局）



7月1日

事件內容：來夢來人披薩
獲　得：來夢來人比薩 *5
發生場所：西通－中午
攻略指引：要製作超辣海鮮披薩，需要南方石窯 *1 、比薩 *1 、辣烏賊濃縮精華 *1 。

7月3日

事件內容：芙莉一起參與飛行實驗
獲　得：啪哩電水無限
發生場所：工坊－早上
攻略指引：研究啪哩電水可以得到啪哩電產生器的處方籤。



7月3日

事件內容：得到計畫書
獲　得：博物館建設計畫書
發生場所：中央廣場－早上
攻略指引：製作博物館建設計畫書需要建築工學理論書。若是之前沒有做過公衆澡堂建設計畫書，可以至石工店購得建築工學理論書，另外城市的復興資金必須達到10萬B的標準才能向市政府提出。

7月6日

事件內容：幫助露西尋找父母
獲　得：露西巧克力的處方籤
發生場所：工坊－晚上
攻略指引：完成後在14日可以得到奧立哈姆根原石4個。

完成方法

到蔬菜店購買木瓜（1單位）製作木瓜糖（1單位），再加上可可亞（1單位）即可製作。



7月10日

事件內容：得到計畫書
獲　得：沙灘建設計畫書
發生場所：海岸通－早上
攻略指引：城市的復興資金必須達到20萬B的標準才能向市政府提出。（必須在5月8日左右曾獲得環境開發書）若是沒有向市政府提出此建設申請的話，就不會有8月的奈奈特訓事件。

7月15日

事件內容：西通食物大特價
獲　得：蛋、蔬菜、獸肉、獸肉的骨頭、魚的碎肉各10個
發生場所：工坊－早上

7月17日

委託人：奈奈
委託內容：熱帶果汁冰的製作
期　限：7天
報　酬：1000
發生場所：工坊－早上

完成方法

需要木瓜 *2 、芒果 *2 以及冰淇淋製造機 *1 。先研究冰涼瓦斯，得到冷卻器處方籤，製作並研究後，就可以得到冰淇淋製造機的處方籤（冷卻器 *1 、鐵塊 *2）。





7月17日

事件內容：新處方籤
獲　得：冰涼瓦斯無限或是土10個跟霹靂燒窯的處方籤
發生場所：地底入口－早上
攻略指引：若是手上有啪哩電產生器，就會先得到土10個跟霹靂燒窯的處方籤。若是失去這機會，便永遠無法生產霹靂燒窯。離開後再到地底入口一次，也就可以得到冰涼瓦斯，研究冰涼瓦斯可以得到許多機械類的處方籤。



8月 盛夏祭典的美好回憶

夏日祭典開始了，街道上的人來來往往，而且娜諾卡將有機會為特利思提亞這個夏天帶來更多的朝氣，不管是沙灘的建設、火花大會、海水浴場，都讓 8 月的盛夏充滿了回憶。



8月3日

事件內容：得到計畫書

獲　得：劇場建設計畫書

發生場所：中央廣場－早上

攻略指引：需要建築工學理論書，城市的復興資金必須達到 20 萬 B 的標準才能向市政府提出。若是沒有在 11 月 1 日前建設完成，就不會有知名女星的來訪（這位女星到底跟芙莉有什麼關係呢？）。

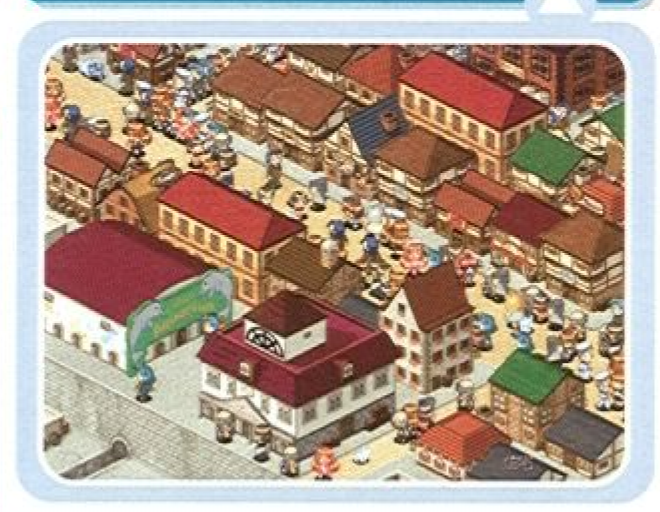
8月15日

事件內容：得到計畫書

獲　得：圖書館建設計畫書

發生場所：中央廣場－早上

攻略指引：需要 E 型鋼鐵構造研究書 *1 、E 型鋼鐵 *1 ，城市的復興資金必須達到 9500B 的標準才能向市政府提出。。若是完成此委託就會有製作書籍的事件發生，完成事件可以得到 6000B 的獎勵金。



8月18日

委託人：奈奈

委託內容：娜諾卡式游泳教材的製作

期　限：7 天

報　酬：1000

發生場所：工坊－晚上

完成方法

需要防水藥膏 *1 。若是沒有完成此委託，9 月 2 日的海水浴場事件就不會發生。



8月10日

委託人：葛林分

委託內容：七彩玉花火的製作

期　限：10 天

報　酬：10000

發生場所：工坊－早上

完成方法

需要火藥 *5 、爆炸研究書 *1 。若是沒有完成此委託，8 月底的火花大會事件就不會發生。



8月15日

事件內容：得到處方籤

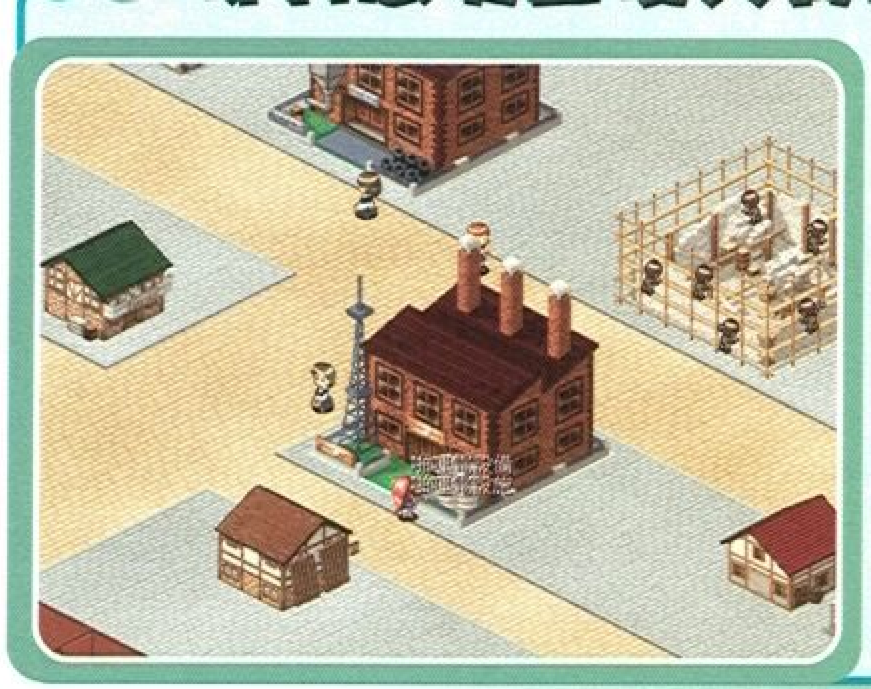
獲　得：人魚的石像處方籤

發生場所：海岸通－早上

攻略指引：需要石材 *5 、鑽石切碎機 *1 。因為鑽石切碎機頗難製作出來，而且在 9 月 8 日奈奈會有此委託，所以有空最好儘早開始研究如何製作鑽石切碎機（先研究奧立哈姆根研究書 I ，再做人造鑽石，研究出鑽石切碎機處方籤）。



9月 特利思提亞復興有望囉～



古蘭街開始開發囉！以後娜諾卡又要多花一份心力在這地區：因為新區域一開始只有一兩棟商店，所以要常常來看看，並滿足商店的需求，這樣此區域就會迅速成長。本月會獲得許多工藝、機械類的處方籤，因為製作複雜且成功率低，所以抽空提早研究比較好。

9月2日

事件內容：得到處方籤

獲　得：保溫熱熱盤處方籤

發生場所：海岸通－早上

攻略指引：需要鐵塊 *1 、啪哩電包 *1（啪哩電→啪哩電產生器→啪哩電包）。



9月4日

事件內容：得到計畫書
獲　得：製鐵所建設計畫書
發生場所：職人通－早上
攻略指引：需要高溫爐*1、E型剛鐵*1（研究太陽爐即可得到高溫爐的處方籤，但若是資金不夠，不用急著研發，因為一次的研究資金需要10000B，到發明前大概最少需要研究4次），城市的復興資金必須達到10萬B的標準才能向市政府提出。



因為城市開發順利，職人通就剩下右上角這麼小區域可以蓋製鐵所了！！

9月5日

事件內容：得到處方籤
獲　得：天然色印刷機處方籤
發生場所：古蘭街－晚上
攻略指引：需要鐵塊*1、奧立哈姆根原石*2（至批發店購買）。



9月5日

事件內容：得到處方籤
獲　得：虹色陶器處方籤
發生場所：地下洞窟－晚上
攻略指引：需要土*1、虹色的釉*1（奧立哈姆根原石→藍化奧立哈姆根→虹色的釉）、霹靂燒窯*1。製作難度極高，若是沒有足夠的霹靂燒窯及虹色的釉，最好不要冒險製作。



9月5日

事件內容：發現材料
獲　得：土5個
發生場所：森林公園－晚上
攻略指引：是製作特利思提亞陶器、虹色陶器、招財貓、保鮮花瓶、啪哩電澡的基本材料，但無法在任一商店購得，必須碰碰運氣去森林公園拿。

9月5日

委託人：謎之男人Q
委託內容：長多哥步槍的改造
期　限：3天
報　酬：10000
發生場所：工坊－早上

完成方法

要至批發商購買炸彈*1（先研究火藥製作出爆炸物研究書後，賣給批發商，就可以至批發商買到炸彈）。完成委託後就可以得到「多哥步槍．娜諾卡SP」的處方籤，此道具關係著菈菲的行蹤，以及暴龍再襲的結局。

9月5日

委託人：奈奈
委託內容：人魚的石像製作
期　限：7天
報　酬：10000
發生場所：古蘭街－早上

完成方法

需要石材*5、鑽石切碎機*1。每一次製作就會損失一台鑽石切碎機，所以事先存個檔或是避開晚上製作比較好。

9月14日

委託人：芙莉
委託內容：繪畫修復
期　限：自動完成委託
報　酬：5000
發生場所：特利思提亞港－早上

9月16日

事件內容：得到處方籤
獲　得：罐頭製造機處方籤
發生場所：特利思提亞港－晚上
攻略指引：需要鐵塊*1。



9月18日

委託人：蕾妮芮
委託內容：九月熱秘藥的製作
期　限：7天
報　酬：3000
發生場所：特利思提亞港－早上

完成方法

先到特利思提亞港取得腹真鯤的內臟10個，研究得到處方籤後，只需要腹真鯤的內臟*1即可製作。



9月26日

事件內容：得到處方籤
獲　得：速成釀造機處方籤
發生場所：工坊－早上
攻略指引：要在10月16日前完成，才會有貿易慶典的事件發生。

10月 貿易祭典開始囉～

在這個忙碌的貿易祭典中，奈奈給了娜諾卡一個很大的考驗。想要成功完成這個大委託（價值 3 萬 B），最好事先準備相關材料製作及研究。



10月1日

事件內容： 得到計畫書
獲　得： 大橋建設計畫書
發生場所： 工坊－早上
攻略指引： 若是完成此建設，特利思提亞就會新增一開發區域－北通。需要 E 型鋼鐵電纜 *1、E 型鋼鐵構造研究書 *1（研究 E 原料→製作 E 型鋼鐵→研究 E 型鋼鐵→製作 E 型鋼鐵電纜，因為很麻煩，所以不必急著做），城市的復興資金必須達到 20 萬 B 的標準才能向市政府提出。



10月19日

事件內容： 芙莉失蹤
獲　得： 港灣擴張工程計畫書
發生場所： 工坊－晚上
攻略指引： 全區找過後再到龍襲紀念碑，就可以找到芙莉。需要環境開發書 *1、E 型鋼鐵 *1，城市的復興資金必須達到 5 萬 B 的標準才能向市政府提出。

10月22日

委託人： 蕾妮芮
委託內容： 龍擴散的製作
期　限： 7 天
報　酬： 2000
發生場所： 工坊－晚上

完成方法

需要龍的骨頭 *3（至批發店購買）、鑽石切碎機 *1（人造鑽石 *3、鐵塊 *2）。完成後到中央廣場。

10月23日

事件內容： 與芙莉一起到沙灘戲水
發生場所： 工坊－晚上
攻略指引： 需擁有耐水泳裝（塑膠→合成纖維→耐水纖維→耐水泳裝）。

10月25日

事件內容： 市長建設拜託
獲　得： 啪哩電施設建設計畫書
發生場所： 工坊－早上
攻略指引： 需要啪哩電產生器 *1、E 型鋼鐵 *1，城市的復興資金必須達到 10 萬 B 的標準才能向市政府提出。

10月3日

委託人： 奈奈
委託內容： 皇家 H 地毯的製作
期　限： 7 天
報　酬： 3000
發生場所： 西通－早上

完成方法

需要製作特利思提亞絨毛毯 *1、玫瑰香精 *1、萬能織布機 *1。完成後拿到海岸通的荷碧典滋。



10月6日

事件內容： 得到處方籤
獲　得： 壓力熟成機處方籤
發生場所： 特利思提亞港－早上
攻略指引： 需要鐵塊 *5（至鍛冶店購買）即可製作。

11月 蕾妮芮病倒

蕾妮芮因為不堪長期事務繁忙，病情惡化之快，連醫生都束手無策，只能靠娜諾卡一連串的發明來延續她的生命，前後共有 4 樣大大小小的發明，製作期限不長，而且又影響結局，所以本月重點要擺在治癒蕾妮芮。



11月7日

委託人： 奈奈
委託內容： 料理製作
期　限： 11 月 3 日前為止
報　酬： 30000
發生場所： 工坊－晚上



完成方法

需建設劇場，才有知名女星－雅莉絲沃斯特小姐到訪事件，然後奈奈才會有此請託。11 月 2 日早上到海岸通會得到特利思提亞燉奶油濃湯的處方籤，製作需要熟帶魚的美味燉濃湯 *1（需研究燉煮熟帶魚）、熟成醬汁 *1（需研究獸肉的骨頭）。



11月2日

事件內容：得到處方籤
獲　得：造雪機處方籤
發生場所：古蘭街－早上
攻略指引：需擁有冷卻機。製作造雪機成功後，而且菈菲沒有不明失蹤，才會有12月28日的聖誕祭典。



11月8日

委託人：奈奈
委託內容：祝福蛋糕的製作
期　限：7天
報　酬：5000
發生場所：職人通－早上

完成方法

需要蛋糕*1（至蛋糕店購買）、可可亞*3（至批發商購買）。

11月12日

事件內容：菈菲的委託
獲　得：菈菲的照明燈處方籤
發生場所：工坊－晚上
攻略指引：12月12日前要完成。需要藍化奧立哈姆根*1（奧立哈姆根原石→藍化奧立哈姆根）、E原料*1即可製作。

11月14日

事件內容：蕾妮芮病倒
獲　得：營養劑、解熱劑、奧核線治療機處方籤
發生場所：工坊－早上
攻略指引：需依序製作完成，否則蕾妮芮會病死。營養劑需要溫泉蛋*2、蘆薈*1，解熱劑需要蘆薈*2、獸肉的骨頭*1，奧核線治療機需要E原料*2、鐵塊*1。此事件影響結局。



12月 巨龍來襲

十年前，特利思提亞就因為暴龍來襲，而澆熄了所有光芒。好不容易，娜諾卡精心規劃的市容，會就這麼再一次的毀壞殆盡嗎？任一決定可能會影響菈菲未來的行蹤，趕緊下定決心如何擊退巨龍吧！



12月5日

事件內容：蕾妮芮病重
獲　得：微小治療機處方籤
發生場所：工坊－早上
攻略指引：需在12月7日前完成4項治療製作，否則蕾妮芮會病死。其中的微小治療機需要E原料*1、鐵塊*1。

12月13日

事件內容：巨龍來襲
發生場所：工坊－早上
攻略指引：擁有多哥步槍．娜諾卡SP的話，迎擊巨龍成功；若是沒有，巨龍不明死亡，而且菈菲從此失蹤，進入一般事件結局。



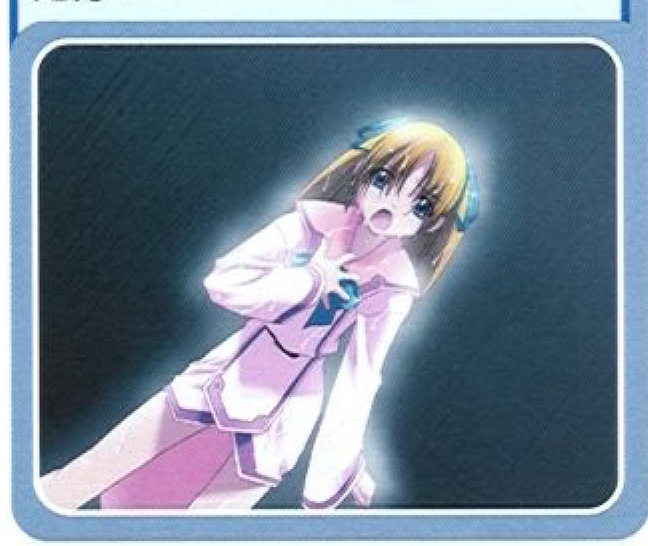
12月14日

事件內容：得到研究書
獲　得：奧立哈姆根研究書III
發生場所：工坊－晚上
攻略指引：在12月28日前城市復興度必須在55%以上，且完成「完全練金術之書」的研究，就有機會拿到這本書：研究奧立哈姆根研究書III，可以得到標準型奧立哈姆根及超高壓太陽爐的處方籤，而標準型奧立哈姆根製作的成功與否將決定故事結局：若是成功－邁入暴龍再襲之章，若是失敗－邁入侵略佔領之章。



1月 奈奈回國？

因為娜諾卡一心一意想留在特利思提亞繼續未完成的工作，身為好朋友的奈奈，覺得自己該為娜諾卡做些決定，到底這些決定會對特利思提亞產生如何的衝擊呢？最後奈奈會抱著遺憾回國嗎？故事最終的結局也將邁入分歧點，到底娜諾卡以及特利思提亞的命運又將會是如何？



1月6日

事件內容：解除奈奈的陰謀
獲　得：壞掉的鬧鐘及回憶鬧鐘的處方籤
發生場所：工坊－早上
攻略指引：需完成瞭望塔建設及奈奈之前所有的委託，並製作回憶鬧鐘一次完成，完成後，全區搜索後找到奈奈並歡送她回國。若以上任一條件未完成，奈奈會留下愧疚之信回國。

一般結局

1月28日前未能完成真正結局的條件（謎之男人、菈菲、蕾妮芮委託完成），就會邁入一般結局。若是城市只有20000人以下，就是BAD Ending。

2月2日

事件內容：遺跡文字判讀
獲　得：奧立哈姆根研究書Ⅳ的處方籤
發生場所：工坊－早上
攻略指引：需要奧立哈姆根研究書Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ各一。

2月7日

事件內容：菈菲離開
發生場所：工坊－早上
攻略指引：沒有製作出奧立哈姆根研究書Ⅳ的話，菈菲會離開。

2月14日

事件內容：菈菲離開
發生場所：工坊－早上
攻略指引：沒有製作出超高純度奧立哈姆根（需要標準型奧立哈姆根*2，研究奧立哈姆根研究書Ⅲ＞標準型奧立哈姆根）的話，菈菲會離開。

真正結局

「標準型奧立哈姆根」的成功製作與否，決定以下結局的走向。（研究「奧里姆哈根研究書Ⅲ」可得處方籤）

暴龍再襲之章

1. 人口30000以上
2. 謎之男人Q兩次的委託成功完成
3. 菈菲照明燈的委託完成
4. 1月18日前成功製作「標準型奧立哈姆根」
5. 蕾妮芮病癒

2月2日

事件內容：奧立哈姆根研究
獲　得：奧立哈姆根研究書Ⅳ的處方籤
發生場所：工坊－早上
攻略指引：需要奧立哈姆根研究書Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ。製作完成後可以得到超高純度奧立哈姆根的處方籤。

2月21日

事件內容：密庫老爹拜訪
獲　得：專家級多哥步槍、軍用E・原料裝甲鋼板、盔甲天剎的處方籤
發生場所：工坊－早上
攻略指引：要在24日前完成製作盔甲天剎，機會只有一次。製作成功－菈菲、娜諾卡、天剎一起擊退巨龍。製作失敗－遊戲結束。

侵略佔領之章

1. 人口40000以上
2. 大橋建設完畢
3. 謎之男人Q兩次的委託成功完成
4. 菈菲照明燈的委託完成
5. 沒有製作「標準型奧立哈姆根」
6. 蕾妮芮病癒

2月21日

事件內容：開戰
獲　得：S衝擊・HP的處方籤
發生場所：工坊－早上
攻略指引：只需靠運氣直接製作即可。

2月25日

事件內容：援軍
獲　得：E球體－零件改造處方籤、天然高純度奧立哈姆根*1
發生場所：工坊－早上
攻略指引：必須在27日前完成E球體－零件改造，只有一次機會，若沒把握最好先存檔。製作完成－特利思提亞移動，脫離帝國。製作失敗－特利思提亞被葛林分成功佔領。遊戲結束。

2月24日

事件內容：反敗為勝
獲　得：E球體－零件
發生場所：地下入口－早上
攻略指引：必須在這之前完成S衝擊・HP才能獲得。沒有完成S衝擊・HP的製作，就會進入失敗結局，特利思提亞被葛林分成功佔領。

1月19日

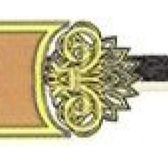
委託人：蕾妮芮
委託內容：高效營養液的製作
期　限：7天
報　酬：1000
發生場所：工坊－早上

完成方法

需要巨龍的骨頭*3、可可亞*3、蛋*3。製作完後到中央廣場拿給蕾妮芮，選擇『偷聽他們的談話』。







少年英雄行俠仗義鏟妖邪

仙劍奇俠傳2 劇情攻略



聖騎士　老芋仔

話說上期的試玩報導登出之後，雖然講解得蠻詳細的，但畢竟未能有個結尾，想必各位欲知下情的國民必然心急如焚吧！因此草民應仙人所邀，再度出山為各位從頭到尾說書一番，讓大夥細細品味這款遊戲的真髓。

杭州城

王小虎正當十四歲之齡，這一日在盛府門口與孩童大談李逍遙大俠的生平軼事，忽聞門內傳來師父叫喚，返身進入宅內中庭，又見那少年長跪不起。小虎心想師父已不過問江湖中事，這少年卻執拗地跪了兩日夜，不知是何緣故…自從「鐵臂神鷹」皇甫英帶小虎來杭州拜入「神眼魔刀」盛尊武師父門下，半年來只奉命打雜清掃，卻從未跟師父習過武功，所幸基礎武功已跟故鄉餘杭的李大娘學有多年，真不知師父究竟何時才願意傳授真正刀法。

自己玩一遍比較清楚啦

小虎上前力勸那少年，但未聞他開口，只好先進門見師父了。在盛府大廳內的盛尊武，命小虎前往黃大媽住處取回送修的衣服；銜命走出大廳的小虎，心想那少年已久未進食，遂往廚房飯桌上取出隔夜的飯食並端至少年跟前，卻見他仍然文風不動，但願他下此決心終能感動師父才好。

出了街市，一路尋至黃大媽屋裡，聞聽她女兒瓊瑩指黃大媽與表妹在城外的墳地，因今日是姨娘下葬之日，黃大媽前往協助表妹料理喪葬事宜。出了城門在城郊左上方的墳地找到黃大媽，她正怒責跪在墳前的女孩…小虎問道衣服之事，黃大媽方始趕回家修改；小虎上前安慰女孩，得知她娘親因遭誣陷忿而自盡，且被爹爹遺棄並不准入沈家祠堂，故帶回老家安葬。女孩自稱沈七七，她指仙霞派的清柔師太要收留她，並收納為徒，且已約定待她娘親安葬之後，即派師姊們前來接去；此去蜀地遙遠，故要在此多陪伴娘親，小虎則暫且作別回返城內。

再到黃大媽屋中取得衣服，回返盛府中庭卻見師父驅趕那跪求的少年，小虎上前說情不成，而在言語上與師父頂撞開來；那少年終告軟化，稱道要另尋仙劍派的李掌門代為他喻家的血海深仇主持公道；小虎表示與李掌門乃舊識，故決定陪同前往蜀山求見，且絲毫不顧師父的警告…

此乃第一女主角是也



真夠義氣的男主角

步出盛府後，少年表明是山東喻家莊的喻南松，指出全家於上月慘遭殺害，他雖曾見過兇手相貌，但不知其身分；因曾聞父親「神州大俠」喻承宗提過有關盛大俠追賊緝盜的本領，故而一廂情願前來求見神眼前輩，為他一家查究行兇之人；小虎聞後義憤填膺，更決意要攜他上蜀山找逍遙大哥！

來至城郊，驚見守顧通道的村夫阿達已氣絕身亡，而一息尚存的阿偉則指墓地的小女孩已被怪物抓走；小虎問清是沈七七時，因感時間緊迫，故決定以身犯險前去搭救，喻南松只得硬著頭皮跟進了。

另一頭，沈七七正遭到怪物嘯狼戲弄，魔族掌旗使孔璘則出面制止並怒責嘯狼，命他務須在三日內找到陵墓入口並取得寶物；孔璘離去後，小虎恰於此時趕抵，並立即遭受到嘯狼的攻擊，幸得師父盛尊武及時現身解圍，但隨即傳來刀下留情的聲音…來者係明宗千葉禪師，示意要以佛法感化嘯狼，收歸於正道，盛尊武只好交由千葉禪師帶回渡化了。



喻南松見狀乃趨前跪求禪師收納為徒，禪師得知他一家皆因家傳之寶—「九轉迴魂珠」而遭滅門之劫，因恐落入妖魔之手致釀人間巨禍，遂決定收入門下。喻南松原欲請禪師連同小虎一起收入門下，但為小虎峻拒，只道終究是一日為師，他不會輕易離開師父的…盛尊武方才出刀前，不知何故略有猶豫，因而中了嘯狼毒掌，此刻已然毒發；禪師贈與隨身草藥，並請七七幫忙療傷包紮，喻南松當即和小虎互道珍重。

杭州城


以後的戲還長著呢

返回盛府後，師父經過敷藥，料無大礙，但小虎則隨即昏倒在地…過了許久方纔甦醒，幸有七七延醫救治，小虎至表感謝；七七表示已照會過表妹，若仙霞派師姐們前來接她，當知道她人在盛府。小虎趨近師父臥榻時，盛尊武神智漸清朗，指明並非有意不傳授魔刀絕技，而是因魔刀威力極強，且小虎尚且年幼，如若根基不厚，心性不正，修習魔刀只會反噬己身的…盛尊武敘述當年自己遭魔性逐漸反噬心靈的經過，此前只命小虎幹些粗活的意，即是從旁觀察其心性，以決定是否能夠修習魔刀；如今確知小虎心性率直誠懇，有正氣足以抑制魔刀，故決定待傷癒後，便開始傳授進一步的修習之法。


不給飯吃也是有深意的

師父再度歇息後，小虎再度向七七致謝，卻聞屋外傳來女子叫喚，莫不是仙霞派的師姊們前來接七七…出得中庭，果見仙霞派大弟子齊弄霞，與三弟子梅勝雪，她二人正為接七七回峨嵋山而來。齊弄霞言稱在蘇州對付一隻妖怪已耽擱過多時間，故當即要動身；七七顯出依依不捨之情，小虎遂將娘親遺留的雙鯉玉珮擇一送與七七，二人互道珍重之後，七七乃緩緩隨著師姊步出盛府。望著七七背影，小虎心下祝禱能早日上峨嵋山再見七七…

時光荏苒，王小虎已長成十八歲的翩翩少年了；這一日正步向師父後塵，於杭州城內追緝盜賊，一路追上屋頂後，發現那盜賊欲藉前方工地脫身，故緊緊追上前去。往前詢問地面上的孩童阿皮，得知盜賊已從此而過；在屋頂上行走間，聞得由屋內傳來夫婦吵嘴聲音，為的正是遭盜賊劫走了財物…

HINT

工地鷹架有缺口，須得先就近取得木板才能架路通行，堆放木板的位置有多處，但同時間僅能拿取一塊去架路用。

小虎長成大虎了

到得鷹架頂端，終追上盜匪頭子，他自稱是盜王；打敗他之後，縛往衙門交與捕快發落，這才獲知所擒之人乃盜王查協。街坊正熱烈稱讚小虎時，人群中出現一名女孩身影，意欲瞧瞧捉獲幾個小賊的少年英雄，但對小虎臂上的圖紋卻大感訝異…半個時辰過後，小虎辦妥事並由衙門走出，心想耽擱已久，須得返回見師父才行。


盜王這下糗斃了

HINT

盛師父尚健康得很，讓他多等些時間無所謂，小虎若於此時鑽進盛府，則很多戲都會唱不下去的，還是到處先逛逛要緊。

點兒那愛看書的呆頭鵝弟弟，此刻正站在門口閱讀，言道近日讀過一部「天使繪卷」的傳奇，並稱已珍藏一、二卷，第三卷則不幸遭竊。進入他家中，但聞點兒指第三卷是她奉父命藏將起來，一迭聲直誇好棒，連父親老何也看得入迷了。

HINT

自此開始，除了酆都城以外，所有城鎮都會有人提到相關「天使繪卷」的對話，有些對象必須多交談幾次才會出現；這項道具在後期會取得，但所有對話是否即是取得的條件，則未經驗證，建議最好還是一一觸發才好。

藥鋪前的孫老伯前些日子掉了個酒葫蘆，答應要幫忙留意去向；詢問孩童小皮是否見過孫老伯掉的東西，小皮一副嘻皮笑臉之態；其妹小欣則指他昨日出城去玩，並稱看到過孫老伯掉的東西，但故意不說；回頭再問小皮，獲知東西掉在黃家妹妹阿姨的墳邊；往城郊在七七娘親墳前拾得盛裝雄黃酒的葫蘆，交回給孫老伯時，獲贈止血草。

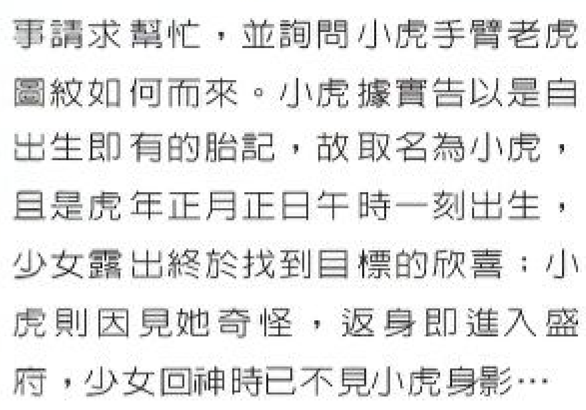

這孩子是個關鍵哦

藥鋪隔壁屋前的女童小恬指家裡有怪物，小虎答應要幫她斬妖除魔。進入屋中問道小恬的母親花娘，獲知小恬已告訴過很多人這件事了；出門再問小恬，她倒有些氣惱，小虎決定再信她一次，再度進屋詢問花娘，這回遭來一頓沒好氣的怪責，並指小恬根本就不喜歡回家，而非懼於妖怪。出門時，小恬露出訕笑本性，直指小虎竟如此輕易相信人言，隨即進屋去了。小虎正欲離去時，但聞屋內傳來呼救聲…第三度進屋裡，果見有倩倩的魂魄緊抓住小恬母女，她聲稱是來尋求幫忙，要讓當初定情之人知道她來過，就看那人是否願意見她了。得知對方叫楊陶，家就住隔壁…


這話說得還真實在

杭州城

出門在黃大媽屋前聽聞桃紅說道，黃大媽已將店舖頂讓，並隨女兒遠嫁他鄉到大戶人家享福去了。入屋內聽艾杖指哥哥是被人詛咒，因五年前即將和倩倩訂終身時，倩倩卻告病而亡，哥哥有天前去墳地，結果卻倒死在墓前，街坊咸認是被倩倩帶走的；楊大媽則歎道兒子阿陶年紀輕輕就步上絕路。小虎將此消息帶給倩倩，並囑她回返時不定就會見到楊陶，倩倩遂依約放過小恬母女，並贈與失心蜂；花娘為表感激亦贈送孟婆湯。



很典型的活見鬼

小虎正待踏入盛府時，先前那探聽的女子隨後出現，表示有事請求幫忙，並詢問小虎手臂老虎圖紋如何而來。小虎據實告以是自出生即有的胎記，故取名為小虎，且是虎年正月正日午時一刻出生，少女露出終於找到目標的欣喜；小虎則因見她奇怪，返身即進入盛府，少女回神時已不見小虎身影…

在大廳拜見過師父後，詳稟入城追捕賊夥致耽擱時辰經過，不料師父早已獲知原由，並責怪他刀法與掌法不能運用自如，當即好生點撥一番，並讓小虎回想方才過招的往返招式，以為自己禦敵的實戰經驗，隨即讓小虎退下休息。小虎正待走出大廳時，師父卻又叫住他，並令他到師父房裡拿取包袱。小虎前往師父寢室並在桌上拿取包袱，回頭交與師父時，師父要他將此包袱帶回餘杭交與皇甫英，並順道回家探望父親；師父叮囑包袱中有書信欲呈皇甫英，途中切莫打開。小虎銜命，當即就要動身返鄉。走出盛府時，心下不免擔心這些年未回餘杭，不知村人是否仍記得他？…



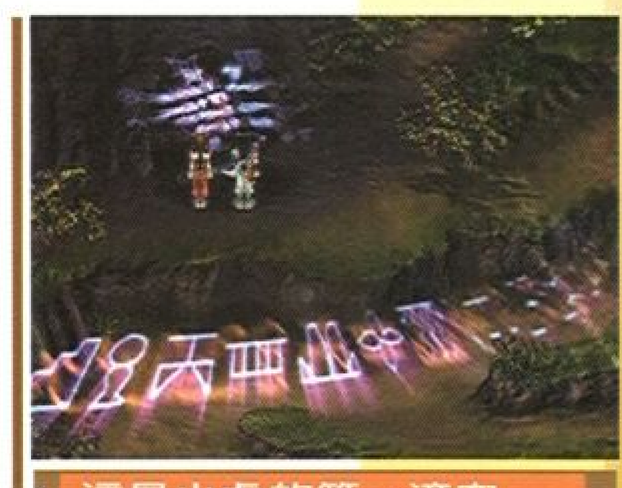
她好像背部發癢哩



連師父都信不過品行

小虎獨自往城郊走時，那少女又追了上來，表示有事請求幫忙。她自稱天師道第三十七代俗家弟子，此番奉師命下山，是為消滅一隻害人的妖怪，唯目前尚沈睡中，但教主已算準近日牠將甦醒，屆時會對杭州一帶百姓造成莫大的傷害。她因孤身而感心怯，復聞此間唯有小虎這般的少俠英雄，故決定請求協助除妖。小虎既知原委，豈有袖手不管之理；少女指妖怪就在山腹間，當即就要帶路。

二人殺至山腰一巨石前，少女指妖怪就在石門內，而巨石則設有特殊的祕密封印，隨即取下小虎的指血解去封印；因生辰符合之故，唯有小虎的血方能奏效，緊接著就要進入洞內除妖了。



這是小虎的第一滴血

天師陵寢

進入大殿之後，小虎見此間氣象莊嚴，且是人工雕鑿而成，並不似妖怪巢穴；少女則指此地乃一處陵寢，妖怪則寄宿在此，得趁牠甦醒之前尋獲。小虎聞言不再多說，但也於此時方得知少女名叫蘇媚，暗想她衣著並不像道姑，但也不好說什麼…

大殿有面石牆，蘇媚指有四處缺口，只要找齊缺口上的石板，便可打開石牆。除了石牆以外，大殿目下唯有左下方一處通道，內中取得綠色石板，拿回大殿鑲入石牆後，位於東北方的通道才會開啓。



這個就是會打架的石板

HINT

東北方的通道內有鐘鼓石人，隨著鐘鼓揚起的音律，正確地重複一次「鐘1、鼓3、鐘1」，即可取得鐘鼓鑰匙；用以打開通道內上鎖的寶箱，可獲取賞主箴揚符、九天應元符、娑竭龍王符、鬩伯藏炎符、地妖六震符。



要很仔細聽他演奏哦

東北方的通道內有青色石板，鑲入大殿的石牆可打開北方密門；北方通道內有白色石板，鑲入大殿石牆可打開南方密門。南方通道內有紅色石板，鑲入大殿的石牆後，石牆即告消失，但後頭卻出現虎煞，小虎當即列陣抵擋，而蘇媚則急急要進入取件東西…



女主角準備開溜了

天師陵寢


這就是魔錐的力量

蘇媚取得所要物件逃出洞外時，喃喃言道犧牲了小哥…當她獨自前行到山神廟前，卻遭孔璘途中攔截，蘇媚心疑若是將「魔錐」交與孔璘，只怕他不會認真替自己復仇，同時也感到孔璘不過是利用她而已，遂干冒遭受「魔錐」反噬的危險，奮力將其威力襲向孔璘，詎料孔璘雖難以抵擋…但蘇媚亦旋即遭反噬而昏倒在地…


童年的回憶這麼清晰

陵寢內的小虎於甦醒後，尚且不知先前發生何事，唯手臂上卻出現了一只護臂，依稀只記得那頭火燄老虎朝他撲將過來…猛然擔心起蘇媚的安危，遂進入內殿查探。由內殿的一處破牆進入一通道內，走出陵寢外山路，繞至山頂瞧見一處藤蔓似有人攀爬的痕跡，順勢由此爬上了十里坡。小虎走至吊橋當中，遠眺久違的故鄉就在腳下，不由想起幼時與丁秀蘭在此觀看逍遙大哥表演功夫的情景，一轉眼已然八年多了…

十里坡

小虎來到山神廟前，驚見倒地不起的蘇媚，猶擔心以為她遭遇襲擊；眼看此地離餘杭不遠，遂決定先將她帶回家中再做打算…

盛漁村



小虎父親一度以為蘇媚是王家未來的媳婦，小虎乃詳述她以身犯險解杭州百姓之苦的壯舉；小虎指師父有東西要轉交皇甫英，必須往他那兒一趟，蘇媚則委由王老爹看顧，唯老爹總覺得她邪裡邪氣的，並且言道最近村裡有狐仙到處鬧事，囑咐小虎應幫忙查查。

村裡的芷葳提及「天使繪卷」是五位畫師的作品集，但早就被偷了，也不知是誰所為。又聞旺財嫂指李家客棧因常有苗人前來尋釁，店開不下去而轉讓給丁家，且不知搬哪兒去了。李家客棧果真轉讓給了丁家，且由丁香蘭接管，她已與漁村的張四成親。客棧二樓房內聽克章指村內有東西會不見，不然就是自己長腳會自己跑，可卻未曾親眼見過。

來至漁村渡口，有位幻夢老是哀聲嘆氣，因腦中總縈繞小妹幻歌傷心的哭泣；並指幻歌已隨心愛的人前去荊州，請小虎幫她拿著幻歌昔日吹奏樂曲所用的水之笛，有機會帶給在荊州的幻歌。

上一集沒死成的王老爹

渡口屋中拜見過皇甫英，當即將包袱與書信交與他後，皇甫英指內裝魔刀刀譜；閱信後則言稱師父盛尊武終於要正式傳授小虎魔刀刀法了，此行是為央請他幫師父將刀譜傳授給小虎，因需借助皇甫英鷹爪門絕技「大無量手」替小虎打通周天，好讓他脫胎換骨；師父的魔刀「天吒」早已託人送抵，皇甫英乃當即替小虎打通周天，並交與魔刀和刀譜。師父信中並令小虎不必返回杭州，建議他往四方歷練，多看看世面，但要持守正道，切莫辜負了師父和皇甫叔叔的期許。

走出皇甫英屋子，迎面碰上豬肉張，急稱喝醉酒的阿光跌傷了，請幫他攙扶去找洪大夫看看。經過洪大夫診治後，阿光提及跌跤猶心有餘悸，只記得有聽見女孩的笑聲，但壓根兒未見有人影，敢情是活見鬼了！眼下已幹不得方老闆的粗活了，小虎乃應允要向方老闆打聲招呼。聞聽豬肉張提起村人常有怪異的經歷，諸如魚嫂、水生叔和賣包子的小陳，他們好像都有見過，小虎則表示要去查查。



阿光不是喝醉酒的

回到家中見蘇媚已不見去向，王老爹指她醒後拿著錐子逼問，得知是小虎帶回家時愣了一下，之後便急著要走，並請小虎別多管閒事。小虎只擔心她身子虛弱，懷疑她能夠上哪兒去呢？王老爹則仍懷疑她會否就是村裡最近鬧事的狐仙呢？小虎遂立意要先查清楚是何回事。再到市集分別詢問魚嫂、包子陳和水生叔，獲知他們遭遇到的怪事；向方老闆轉達阿光因傷不能上工的情由，方老闆好心要讓阿光多休息。

返回村中到十里坡的入口前，遇見孩童阿丁正怒責偷吃肉的狗狗，但卻憑空傳來女孩的聲音，阿丁的頭也猛地挨了一記悶棍，嚇得他拔腿就跑；小虎料定村中怪事肯定與此有關，遂緊跟追逐女孩聲音的狗狗而去…跟至自家屋後，果又聽見女孩聲音，接著終於現身，小虎一眼瞧出正乃李憶如，他是李逍遙與趙靈兒之女，自稱拿了阿奴姊的隱蠱，即獨自划船由仙靈島來此；小虎當即就要將偷溜出來的憶如帶返仙靈島，憶如無奈指小船就停泊在渡口，並隨小虎前往渡口搭船。

仙靈島

抵達後，憶如移開一處巨石現出地洞入口，並指係島上祕密，由此可直達水月宮，不過有些機關得考考小虎哥了。進入仙靈島地道可藉由拿掉白水晶球而除去其間的障礙，再將白水晶球放置在不同的基座上，則能逐步解開前進之路。輾轉來至出口前，小虎問道憶如，得知逍遙哥在水月宮後面開鑿了一處祕密渡口，外公林天南來島上可由該地上岸，反正這些機關也難不倒小虎哥的…



這話說得倒很實在

到水月宮前，遠遠就傳來李大娘斥責的聲音，她亦即憶如的嬸婆，小虎雖極力迴護，但李大娘則堅持非罰不可，並要小虎帶進屋裡。進得宮內，但見有一大夥人在場，除了憶如外公林天南以外，尚有阿奴、天鬼皇和書中仙，特為祝賀她生辰而來；看在日子特殊的份上，李大娘今日暫且不罰。



不就是鬼頭鬼腦囉

憶如趁機向小虎要身上的玉珮當禮物，但卻發現少了一半，直逼問送給誰了…天鬼皇送了實用的現銀五千兩，但卻是冥錢，經追索再得油紙傘；林天南見她八歲正是習武之年，遂致贈林家劍譜；阿奴則致贈蠱后，憶如自此即可逕行「煉蠱」；書中仙雖未攜帶禮物，但因要在此暫住時日，故以敘述所知趣事權充禮物，並先告辭而去觀看宮中丹藥房中的書冊典籍了。



書中仙戲份少得可憐

憶如趁此良機向阿奴討教養蠱的功能，直到「已經懂了」之後，這才猛地發現父親並未前來；林天南亦指與逍遙相約在此會面，但卻爽約未至，他原要與逍遙一同出席在江寧府所舉行的「南林北沈」比武大會，且逍遙亦應允要與千葉禪師共同擔任大會之公證人的。小虎聞知係南北武林兩方的盟主林家堡與沈家堡彼此公開爭雄的武林盛會，乃請求林天南帶往見識，林天南當即要啓程前往，囑咐小虎到了江寧府往悅來客棧找他即可；憶如表示要與小虎前往會見父親，李大娘不允，憶如則氣呼呼的返回房裡…

小虎原想規勸憶如，但到了房門口時，聞聽得阿奴已展開規勸，心想還是交給阿奴較妥當；返身出迴廊時，書中仙猛地喚住他，仔細觀看小虎的護臂後，指係被天師道開山祖師爺收伏之遠古神獸虎煞所化，且自第三代天師張甫和仙逝之後，牠便陪葬以鎮守陵寢；小虎乃道出曾往天師陵寢之事由，書中仙指小虎先天命格與虎煞同質，故能與之融合，並化為小虎的守護獸…

走出宮外，但見狗狗已成為李大娘的寵物，小虎乃勸解道憶如在島上因缺乏玩伴，也怪寂寞的；李大娘則關切問道昔日傳授的穿雲掌有否習練，這可是她娘家鐵掌門的家傳掌法，當即就要驗收成果了（此戰必敗）…李大娘看似滿意，遂再解說一次穿雲掌要訣，小虎獲益不淺。李大娘囑咐早些休息，明日一早還要趕往江寧府呢。

翌晨，小虎向李大娘辭別，但聽說憶如一大早就跑得不知去向了，小虎乃獨自動身離開。來至渡口（自動），冷不防見到憶如早在此等候，她已留下書信給嬸婆，正想一同前往江寧府呢…小虎無奈，遂約定待見到父親後，當立刻返回仙靈島…李大娘則遠遠的目送二人身影離去…

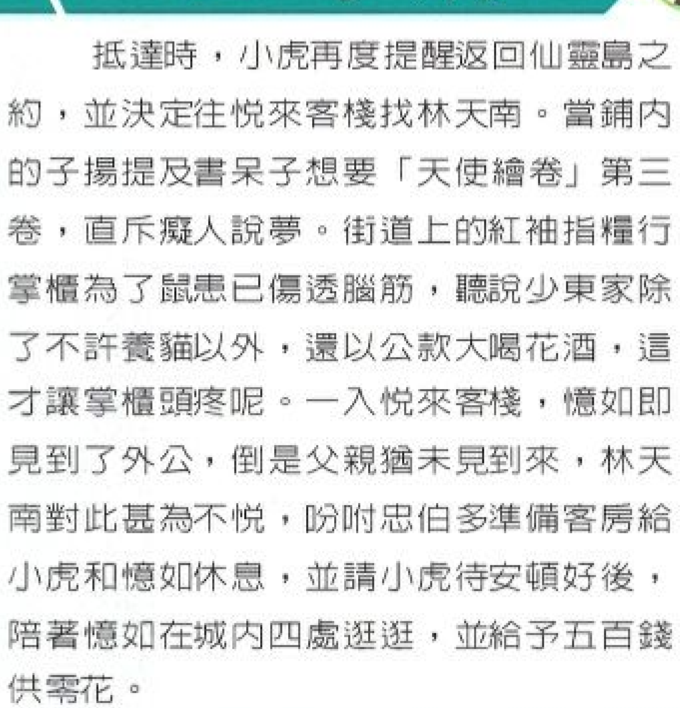
江寧府

抵達時，小虎再度提醒返回仙靈島之約，並決定往悅來客棧找林天南。當鋪內的子揚提及書呆子想要「天使繪卷」第三卷，直斥癡人說夢。街道上的紅袖指糧行掌櫃為了鼠患已傷透腦筋，聽說少東家除了不許養貓以外，還以公款大喝花酒，這才讓掌櫃頭疼呢。一入悅來客棧，憶如即見到了外公，倒是父親猶未見到來，林天南對此甚為不悅，吩咐忠伯多準備客房給小虎和憶如休息，並請小虎待安頓好後，陪著憶如在城內四處逛逛，並給予五百錢供零花。



外公已經大吃一頓了

忠伯去而復返，急稱客棧掌櫃指近日城內糧行米倉鬧起鼠患，官府為防疫疾，勒令五穀米糧皆暫時不得使用，是以不足供應飯食。憶如方才已聽聞此事，嚷著要去瞧瞧而轉身跑開，小虎則連忙追趕而出…在客棧門口追上時，憶如決定要為大家解決鼠患，小虎陪同來至糧倉敲門（自動）叫出掌櫃，聽聞少東是沈堡主之子，蠻橫不講理也無人敢說話，致鼠患擴大；憶如當即表示要試試將老鼠趕走，掌櫃乃指倉庫在樓下，但鑰匙卻是在二樓。



江寧府

進入沈家糧倉（自動）後，小虎擔心地板已場壞，遂決定獨自上二樓取鑰匙。二樓的地板果真是朽壞得可以，連連掉入一樓再重返二樓，方得以順利取得寶箱中的鑰匙；二樓有另一處空間也是朽壞的地板，掉入一樓會遭遇到鼠群的襲擊，在此盡頭也有數個寶箱可拿取。



他這話沒有騙人的

HINT

此一靠裡頭的二樓空間，可待與憶如會合到地下倉庫解決鼠患後再來，因即使掉入一樓而遇襲，也多了一人可助戰。但應慎防勿走出糧行，否則再也進不來了。

快到了！快到了！

取得鑰匙到一樓與憶如會合，進入地下二樓乃是老鼠的大本營，此間有一隻花俏的鼠王，將牠打敗以後，憶如聽得懂牠的話，經她說服之後，鼠王當即遣散鼠群往他處謀生；小虎對於憶如能夠與動物對談亦表驚訝，諒是具有女媧血統所致。鼠王錦八爺決定留在憶如身邊，並致贈火浣鼠皮，憶如自此即可運用「御靈」能力。

走出糧行，掌櫃已然看見大批老鼠遷出，遂致贈玉鐲。進入裁縫師錦織屋中，告知糧行鼠患已除，且拿到一塊怪怪的布，將火浣鼠皮拿給她看時，錦織表示可為之裁製衣服；同意之後，尚得明日才能拿取。



別拆散人家一對鴛鴦啊

當鋪前一對男女駱賓與秋兒正為情事舉棋不定，小虎究竟要如何建議呢？

1. 先成家後立業
2. 天涯何處無芳草

小虎告以「先成家後立業」，駱賓終於想通了，待稟告父母後，就會進京趕考，並致贈雲霓彩帶。（選2會拆散一段好姻緣）

賴大媽指江寧府來了位沈家公子哥兒，脾氣真不小，昨兒還在江邊畫舫裡，為了歌妓與人大打出手呢！返回客棧告知林天南鼠患已除，依言跟樓梯底下的掌櫃說一聲，小虎與憶如即進入客房休息。翌日，沒想到睡至近午方起，憶如數落過後，言道外公因未見父親現身而大發雷霆，並已先出發往玄武湖比武會場了。

二人走出客棧到武器鋪前，瞧見歌女依婷正為沈齊所擾，他正是沈家堡的少主，小虎氣惱他當街調戲女子，遂與憶如上前制止，雙方乃當街動了手…沈齊落敗後，撂下狠話，忿忿的走開，歌女依婷致謝後也藏身去了。再到錦織家中，衣服已然縫製完成，遂取得火浣雪衣，錦織且不收取分文費用。接著由城西門趕赴玄武湖比武會場。



也不會躲牆角下一些

玄武湖

抵達會場時，但聞沈青鋒已等得不耐，遂建議由千葉禪師單獨擔任公證人；林天南見勢不得不依，遂決定接受此議，千葉禪師允肯後，當即宣布展開比武大會。



老得有些像猴子哩

沈青鋒尚有提議，自本次大會起，不妨世代交替，改由年輕一輩為代表，林天南雖不反對，但唯恐沈青鋒派出聲譽欠佳的的兒子參與比武；沈青鋒則表示兒子雖不成材，但女兒可卻不同，當即推派出女兒沈欺霜…小虎一眼認出她乃七七，又聞沈青鋒引介沈欺霜乃峨嵋仙霞派清柔真人得意門徒；林天南則推派弟子唐至達上場領教，憶如見狀認定林家堡贏定了，因聞外公指他乃堡內數一數二的弟子，豈知沈欺霜竟使出疑似蜀山仙劍派的御劍術，不出數招即輕易擊敗唐至達，會場立時為之大譁；唯沈欺霜堅稱所使乃仙霞劍法，千葉禪師乃宣布本次大會由沈家堡獲勝，林天南見事已至此，遂黯然率徒離開會場，沈青鋒則大聲宣布將在江寧樓大擺宴席慶功。

沈欺霜趨前要沈青鋒依約當眾宣布娘親的名份，但遭沈青鋒冷漠以對，並遣她先回師姊妹們的身邊去…小虎上前與她相認，沈齊直指小虎乃仇家，要求父親作主懲罰，但反遭沈青鋒一頓怒責，遂將怒氣轉往七七身上發洩…千葉禪師尚且認得小虎，並指喻南松亦時常叨唸小虎，邀請他改日可往開封摩訶禪寺一敘。

眾皆離場之後，小虎乃與七七談起別後境況。七七指此番是沈青鋒親上峨嵋央求清柔真人讓她代表沈家堡出戰的，她爹事前猶應允贏取比武後，就會還給她逝去娘親應得的名份；小虎問道林堡主何以認定她使的是仙劍派劍法，七七強調所使乃仙霞派的劍法，而非御劍術；小虎對劍法不甚了了，遂不置可否…須臾，七七的師姊梅勝雪與厲凌雲出現會場，並稱大師姊已來到江寧府，是該動身了，七七遂與小虎辭別。人皆散盡時，小虎方提議要回客棧找憶如的外公。

江寧府

返回悅來客棧並不見林天南身影，詢問掌櫃得知林家老僕有事轉告。上得二樓見到客房前的老僕林忠，獲知老爺心中不痛快，故與徒弟先返回蘇州林家堡，明日則請小虎將憶如送回仙靈島；如欲多玩幾天也行，唯須有小虎作陪，並預備了五百錢當盤纏。林忠隨後亦帶著行李急急追趕老爺去了。

憶如對父親缺席大感不解，小虎只道江湖上並無幾人能為難他，想是被何事絆住所致；憶如當即要小虎陪她上蜀山，小虎執意不肯，憶如乃氣沖沖地跑開…一個時辰過後，掌櫃因通知用飯而遍尋不著憶如，並獲知約半個時辰之前，憶如曾問及往什麼山的道路；小虎得知掌櫃所指乃月涼山，遂急急追趕而出。

月涼山

趕抵時(自動)，小虎憶起曾聞憶如由阿奴處獲知蜀山附近有種黑白毛色的熊，看來是獨自要往蜀山找她爹去了…眼看天色越發昏暗，憶如恐將身陷險境…再往前時，猛地在地上發現憶如身上所配戴的鈴鐺；進入竹林到盡頭處，瞧見憶如隨同一位酷似蘇媚的女子前行，並有奇異鬼影尾隨…



一個人打架是有些吃力



HINT

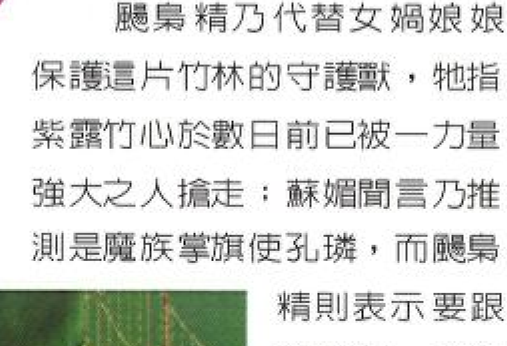
在月涼山竹林內的鐘鼓石人，敲下「鼓4、鐘1」可得到鐘鼓鑰匙：用以開啓竹林極西北的寶箱可得淨氣白玉瓶。


不知玩的是什麼把戲

紫露竹林

此地忽而明亮起來，其間得以吊籠往返升降才能前進；輾轉來至一處黑白毛色熊的聚居之地，在此可找到蘇媚…憶如指蘇媚要她協助找到藏身此地的颶梟精，之後會帶她往蜀山；憶如由熊族長老口中打探出大鳥就棲息在巨竹內，但數日前有人闖入此地，並將巨竹破壞，竹林因此開始枯萎…轉身查看巨竹時，猛地竄出颶梟精身影，不由分說即展開攻擊…


靈感來自超時空升降梯



颶梟精乃代替女媧娘娘保護這片竹林的守護獸，牠指紫露竹心於數日前已被一力量強大之人搶走；蘇媚聞言乃推測是魔族掌旗使孔璘，而颶梟精則表示要跟隨憶如。面對小虎的詢問，蘇媚指稱係奉教主之命尋找失落的寶珠，自己推測應該是竹心，又聞寶珠名為「九轉迴魂珠」；小虎因感一時幫不上忙，故提議暫且離開。


牠只是躺著休息而已

走出月涼山山路(自動)時，蘇媚經憶如一再請求，遂決定依約帶往蜀山；小虎只得再與她立下新約，到蜀山見過父親之後，必得乖乖返回仙靈島才行。

碧湖村

聽得村民大談顧家舊宅鬧鬼的傳聞，可卻從無人受傷過；並聞知顧家大宅內尚有祕密通道。左方渡口有位女孩明慧誤將野兔和山雞關進同一籠子，但卻忘了計算數量，只知共有「九個頭、二十八隻腳」；幫她計算出共有「五隻野兔、四隻山雞」後，獲贈縱兔靴。


雞兔同籠的考古題

客棧後方河邊小童哭訴斧頭掉入河裡，小虎幫忙在河面搜尋之後，忽而出現一位水公公，他也幫忙找獲一把金斧，一把銀斧；小虎轉頭詢問小童，他指掉落的是把鐵製斧頭，小虎誠實回答「都不是」，水公公笑道純係考驗而已，故而以金銀雙斧相贈小童。小虎過後詢問小童何以不趕去砍柴時，小童指隱約可聞有笛音，像是由荊州方向傳來；前此有位白允同樣在此聽得笛音，遂交予他一封書信，並請轉交給荊州一位會吹奏笛子的姊姊，並請小虎得便時，幫忙將書信帶往荊州。



說實話才會有好報的

碧湖村

往藥鋪後方空地巧遇喻南松，他與師兄萬悲大師應村長之邀，來此收服作怪的妖魔；喻南松並稱自蜀山鎖妖塔崩潰以來，群魔就開始橫行人間，且近來越發變本加厲，相繼消滅了數個門派，於是師父千葉禪師遂廣發名帖，號召武林各派要在荊州舉行「除魔同盟大會」，蜀山仙劍派李掌門亦在受邀之列，屆時不定可就近在荊州見到，憶如聞言則興奮不已；喻南松請小虎先至客棧安歇，待他與村長商議過後，再往敘舊，明日一早則同往荊州。

客棧內有位白大爺大呼村裡有賊，他要買回去送給妻子的水晶全部遭竊，請求幫他找到賊人；小虎依據他形容的模樣，在村中找到外貌符合的阿壯，阿壯雖極力否認，但小虎則結實的教訓了一番。返回客棧時，糊塗的白大爺已找獲自己藏在床底下的水晶，誤會阿壯的事，他答應會親往致歉，並致贈神仙茶。


多少給點遮羞費吧

向客棧許老闆要了間客房休息，當天夜裡，喻南松依約前來；與小虎談話間，憶如急忙找尋蘇媚而來，小虎告以在後方空地散心，並叮囑她切莫走遠，因近日常有妖怪出沒。萬悲大師接著出現，意指時近三更，催促喻南松準備出發；小虎得知他們要為村裡收服湖底的妖魔，遂表示要一同前去。


還是擔心自己被感化吧

這一頭，憶如找到獨自在空地沈思的蘇媚，她心中想的盡是如何增強力量，且憂心不明下一件魔器的去處…憶如也問不出蘇媚的心事，小虎則緊接著隨同喻南松與萬悲大師趕抵，小虎原欲央請蘇媚帶憶如回房就寢，但萬悲大師則感到此地有奇異的氣息，忽由井底竄出一幽魂，並口稱萬悲大師為爹爹，隨即便將大師帶入了井底…喻南松見狀驚詫不已，想他師兄法力不弱，不意妖魔道行更是不淺，小虎乃決定追入井底救人。

江都離宮

井底乃碧湖村顧家廢宅，進入後(自動)，發現此間別有洞天；進入大殿瞧見萬悲大師對幽魂言聽計從，幽魂自稱蘊兒，且是萬悲大師的女兒，意指大師生前乃江都王劉建，因曾犯下過錯，死後魂魄被封在湖底，母親與她皆以身相殉，魂魄都留下作陪；但數年前父親被一道行高深的和尚捉去，如今好容易才喚回記憶，哀求讓她一家就此團聚在湖底安生過活。喻南松豈會輕易坐視師兄陷入危難，遂獨自急急追了上去…小虎抱定不能讓喻南松單獨犯險，遂與蘇媚、憶如追入了離宮通道…


此鬼好歹也是個公主呢

HINT

通道中有鐘鼓石人，敲下「鼓3、鐘1、鼓2、鐘1」得到鐘鼓鑰匙：打開位於大殿左方通道內上鎖的寶箱，可得血玉扳指。

追入離宮冰窖內再見蘊兒，她指喻南松被關入後方密室，但二個時辰後，背後的門會自然打開，他會平安無事的重獲自由；因喻南松堅持要帶走大師，不得已才出此下策。蘊兒表示要攜帶父母魂魄遠去，小虎原不欲罷手，但萬悲大師則表示乃出於自願，他原是湖底妖魔江都王，經千葉禪師收伏之後，近些年已親手殺死昔日諸多好兄弟；如今既已喚回記憶，自然不願再充當千葉禪師的棋子，小虎若是再三妨礙，那就休怪他動手了；隨即與他妻子聯手對付小虎三人…

擊敗夫妻聯手之後，禁不住蘊兒一再請求，小虎遂與之交換條件，只要將密室打開，以及永不再傷人，即可答應放他一家安然離開。江都王當即打開密室以示誠意，小虎信守承諾，只好背著喻南松讓他一家離開此地。進入離宮後院找到喻南松，小虎將萬悲大師真實來歷告知，並表明大師其實並無加害之心；蘊兒隨即神色慌張跑來，指稱大殿設有埋伏，請求拯救她雙親。蘇媚原本擔心是陷阱，但小虎則感性命攸關，故決定相信蘊兒一回。


大師變面得很快的

此時的大殿，仙霞派的厲凌雲已率眾師姊妹逼得江都王的妻子形神俱滅，雙方劍拔弩張之際，蘊兒隨同小虎等人趕抵…任憑蘊兒說破嘴皮求情，厲凌雲始終不為所動，蘇媚挺身而出，與厲凌雲起了口角衝突…江都王見勢如此，但求小虎收容蘊兒之後，隨即兵解而與愛妻同赴黃泉…厲凌雲飽受蘇媚冷嘲熱諷，迫於形勢而鬆口放過冰精蘊兒…


這話傷得人很厲害哦

雙方人馬返回碧湖村渡口(自動)搭船，沈欺霜為今日之不幸，向小虎誠摯致歉，喻南松只道是萬悲師兄的宿命；憶如則已將冰精收附於傘中，遂與仙霞派眾女弟子同搭一船前往荊州，但願能趕上千葉禪師所召開的除魔大會。

雲夢澤



船行期間，喻南松感懷師兄昔日在摩訶禪寺對他的親切照顧，如今也合該是一種解脫吧；蘇媚面對憶如的詢問，表現出對己身遭遇的無奈，但卻不願提起。仙霞派的二師姊聲色俱厲的不許沈欺霜與小虎交談，突然間，船身劇烈的晃動開來，孔璘隨即現身於船中，喻南松已由師尊口中獲知孔璘正是殺害他一家的大魔頭；唯孔璘此行則是針對蘇媚追索魔器而來，仙霞派女弟子不自量力，船隻當即遭孔璘擊沈…



知道實情又待如何呢

奇岩小路

沈欺霜醒轉時，身邊唯有小虎一人；推測船隻翻覆後，其餘人等應當也在此島嶼上，二人乃決定先四下尋找；但覺此間岩石與花草形狀怪異可疑。

HINT

島嶼上有鐘鼓石人，敲下「鐘1、鼓5、鐘1、鼓2」可得到鐘鼓鑰匙；打開位於下方場景上鎖的寶箱，獲得蠱后。

途中遇見一隻會說話的老烏龜，牠是隻太古巨龜，名為蓬萊，指稱此島乃是牠的背部，今日船沉時，牠適巧浮出水面查看那強大力量端的，這才接住了落海的衆人。聽聞其餘人等皆安全在牠背上，但請幫忙到牠背部接近尾端之處，拔掉一根刺得牠難受的東西，牠會負責將其他人引領至此等候。

小虎答應後，前往尾部發現有把利劍插著，將劍拔取時，蓬萊猛地晃動身體，七七則因背部原有創傷，復因此番劇烈震動，終告體力不支而昏厥…半個時辰過後，小虎將七七揹回蓬萊所在之處，仙霞派的柳逐霞與厲凌雲早已到此，喻南松也隨後前來，他與憶如尋遍全島，卻獨不見蘇媚人影，只恐怕凶多吉少了…憶如難過的在岸邊不死心的繼續搜尋，請小虎前往勸勸…



道道地地的老烏龜哪



死你就死路去哦

小虎隻身返回上岸之處力勸憶如，她雖感懷蘇媚心地的善良，但卻總覺得蘇媚似有難言的痛苦過往，如今唯有請求湖裡的神明，保佑蘇媚平安無事…

衆人向蓬萊致謝辭別，蓬萊問得衆人欲往荊州，決定送上一程；至於背上的上古寶劍，小虎若是不想要，那就送與陪同前去拔劍的小女娃吧！小虎當即將流光交予七七…

荊州城

抵達時，厲凌雲指稱與大師姊相約在城內會面，欲先告辭而去；喻南松示意可直接帶往會場，但厲凌雲則堅持需先往客棧會合，小虎乃請喻南松陪同仙霞派三位女弟子前去，他與憶如畢竟不過是來探望逍遙掌門有否前來，可稍後前去會場即可。

城內第一間屋中的女孩孟露指稱姊姊乃解夢高手，但若要解夢人解夢的話，每次得花上五十文錢的。空地上的小狗子有二隻狗狗，名喚小虎和小豹，但聽說小虎不太聰明…看完狗狗表演後，小狗子會要求收取五十文錢費用的。



小虎真的不太聰明哦

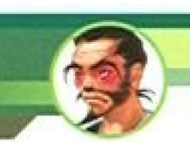
街道上有隻狗狗挺可愛，但聽牠叫喚兩聲之後，發現身上少了百文錢…循線找到狗主人元老，獲知他家小狗皮皮確有扒竊的壞習慣，當即以醍醐香權充彌補。孩童阿魯指弗方大師因「天使繪卷」而聲名大噪，但也因太有名氣，故底稿遭竊了。



此姝看來挺純情的

城門口遇上吟唱的幻歌，她也喜歡在湖邊吹笛；小虎猛地想起她有位住在盛漁村的姊姊幻夢，當即將幻夢所給的水之笛交予她，獲贈象牙髮簪。又聞幻歌提及白允，小虎又想起有封書信要給她；幻歌閱信之後，終得知白允並非真心相待，遂心灰意冷的致贈她常用以吹奏的水之笛（這才是可裝備的）。

朝天壇



朝西北出城抵達朝天壇，壇底問道卜平可見過仙劍派李掌門現身與會，但未獲得確定的答覆，小虎乃安撫憶如上壇頂看看。朝天壇頂已聚集大批與會人衆，想必是千葉禪師在武林中素孚威望所致，憶如一眼瞧見沉家堡那對討厭的父子也在場，而仙霞派幾位女俠也到了，卻獨不見爹爹的身影…

千葉禪師則細數武林遭魔族殺害的案例，疾呼群起共同除魔，呼應之聲則此起彼落；沈青鋒並敦請進行最終的祭旗儀式，禪師乃命弟子前去取來祭旗信物—「九轉迴魂珠」。聞知此物與「五劫辟魔錐」、「七賢琉璃花」並列魔族三大寶器，咸認此物與近年來魔族肆虐有關；過去向由喻承宗大俠所保管，詎料他一家卻因此而遭魔族滅門，而改由其子喻南松保管至今。



老傢伙聽得不耐煩了

前去取信物的弟子久候不至，會場顯有騷動跡象，禪師乃命弟子乘善下壇探看三位護法行蹤，小虎乃趁此空檔與會場人士寒暄。走至禪師身邊時，聞聽喻南松向禪師陳述萬悲師兄的事，禪師表示已聞仙霞派女弟子告知此事，歎道萬事皆有定數，要喻南松當為往後的除魔護道打起精神來。喻南松也已將憶如尋找父親之事告知禪師，要小虎可向禪師問問；小虎正欲開口時，乘善慌亂的跑上壇頂，驚呼魔珠被人所盜，三位護法皆於庫房中遭人以迷魂霧弄昏，而下手之人看似一位姑娘，唯身手十分敏捷…禪師推斷盜取魔珠之人應未遠離，遂請在場衆人隨他分頭前去追尋。

衆皆散去後，小虎也隨之下得壇底；聽聞憶如已派出錦八爺和颶鳥精探得盜珠女子往城北密林而去，小虎亦感魔珠不能重返魔族之手，故決定直追線索。返回城內，再由幻歌所在的城門出得樹林，憶如指颶鳥精所探正是前方密林，小虎示意先入密林查探，再決定是否回頭通知衆人。





與畜生講話也有好處的

邪霧密林

前進到密林深處時，憶如彷彿見到有個酷似蘇媚的人影，小虎則指當務之急是替大家尋回魔珠，故得儘速找到盜取之人，如若果真是蘇媚，終究是會遇見的。而同一時刻，蘇媚則抵達密林深處求見虞蛇叔父，坦言自己因私將「五劫辟魔錐」佔為己有，已遭魔族掌旗使孔璘發現…蘇媚直陳投入孔璘麾下，目的在於借助他的力量，尋獲殺害雙親的兇手報仇；後因發現孔璘不過將她視為使喚下屬，故欲取得傳說中的三樣魔器，並練就毀天滅地的魔族無上魔功—「混世迴元氣」，期待有朝一日能自己復仇。

虞蛇初則擔心蘇媚豈鬥得過孔璘，但經蘇媚再三請求，遂應允暫時代為保管魔器，以方便蘇媚繼續尋找第三樣魔器；詎料孔璘隨即現身，他早料得蘇媚會有此一手，遂以滿族存滅要脅虞蛇配合他的計策。為防萬一，孔璘立即要攜魔器而去，蘇媚則交由虞蛇處置；虞蛇因顧忌一族安危存續，遂被迫欲不利於蘇媚…



真是處境有點給他堪憐呢

HINT

密林中有鐘鼓石人，敲下「鐘1、鼓3、鐘1、鼓4」可取得鐘鼓鑰匙；用以打開位於密林入口附近的上鎖寶箱，取得炙炎金印。

當小虎和憶如抵達密林深處時，蘇媚已受創深重，小虎誤以為虞蛇奪走魔珠並加害蘇媚；而虞蛇則當成是前來追殺蘇媚之人，他正一肚子怨氣無處發洩呢…小虎正待一刀結束虞蛇性命時，蘇媚急呼刀下留情，意指虞蛇是她在世的唯一親人，並催促虞蛇儘速離去…

蘇媚原是魔族之人，爹是蛇妖，娘則是狐精；她不明孔璘因何要奪魔珠，但自己則是為了報仇…在她幼時，有對男女誤闖家中，並當場殺了雙親，目睹一切的她，始終忘不了兇手的模樣；小虎因覺她生性善良，且所做之事又都情有可原，故表明願意協助她找尋殺親仇人，但勸道莫再妄求以魔器增強力量，並提議返回向前輩們解說清楚，尤其又已失去二件魔器了…蘇媚終被說服返回城內，但因受傷不輕，故回程只能由小虎與憶如一路護送。

返回密林入口的樹林前，但見衆武林人士聚集欲追殺盜取魔珠的妖女，小虎急欲解釋，但反遭誣陷為同謀，故乃作勢一夫當關要保護蘇媚到底，如若能勝過在場人士的挑戰，也希望衆人能放蘇媚一馬。小虎表明不許憶如插手，故獨自連番接戰…首場由唐門弟子唐承先、唐啓厚出戰，第二場由八卦門弟子商寶川、王維武出戰；須彌山鐵索門的程清遠掌門甚表激賞小虎的骨氣，示意若能接他十招，他將不再留難。小虎撐過十招後，衆武林人士欲趁他精疲力竭之際，一舉拿下蘇媚，幸得千葉禪師適時趕抵阻止…小虎細說原委之後，一肩擔負起尋回魔器的重責大任以將功贖罪；禪師願給蘇媚改過向善的機會，小虎這才暫解迫切危機。

蘇媚感於小虎和憶如的真誠對待，終於敞開心胸真心接納，並矢言不再欺瞞；憶如則高興蘇媚能再陪她前往蜀山找爹爹了。

蜀中棧道

蜀道山路上的驛丞指山路目前封閉中，因棧道途中吊橋出現巨大的蜈蚣妖怪，若是繞道可得多費三兩個月時間，小虎自信應付得了，是以繼續前行。棧道盡頭頂端的吊橋果真有蜈蚣精，憶如上前欲打交道，但蜈蚣精則沈睡不醒，經憶如一敲，蜈蚣精當即展開攻擊…蜈蚣精落敗時，聖姑及時趕抵並斥退蜈蚣精，言道蜈蚣精是她刻意安置在此，以免外人打攪到憶如的月如娘親；聖姑正為林月如進行醫治，數日前甫由苗疆遷至此地尋找藥草，隨即引入小屋中。



聖姑姑好像蒼老不少

聖姑家

由聖姑口中獲知李掌門並不在蜀山，原本逍遙每月月圓之日都會前來看望月如，並送來仙劍派提煉的延命靈丹，且從未失約過；但本月已過了月圓，可卻一直未見他到來，故親往蜀山一探，可蜀山上下皆不知其去向。憶如自揣幾番盛會，爹爹都告失約，不知何故；聖姑則唯恐月如若等不到藥草，情況則可能隨時生變。

聖姑雖以「巫卜神法」偵測逍遙行蹤，但苦無所獲，除非人在特殊的結界內，那便可能偵測不到了。小虎問道有無方法可想，聖姑乃指憶如親生娘親趙靈兒因具女媧神族血統，擁有特殊力量可催動「迴魂仙夢」法術，可使人利用夢境，穿梭往返於時空之間，這是眼前最好的方法了。但此法唯有憶如的外婆巫后曾對逍遙施展過一次，憶如靈力雖強，但恐未能控制自如，故需一把「天蛇杖」助她引發靈力。

聞知逍遙與老酒鬼將此杖藏於附近一處玲瓏福地，就位於北面的水漣山下，該地有一群火猴守護著神杖，但應可感應出憶如身上的女媧靈力，故不會阻礙的。小虎當即就要往福地去取出神杖。來至水漣山麓，憶如嚷著通往地底洞窟的入口就在前方，獨自急匆匆跑上前去…蘇媚見她與小虎情同手足，不免心生豔羨，忽而卻傳來憶如的驚叫聲…趨前在入口看見火猴屍體，顯係有人前來奪杖，故急入洞窟查看。

見到屍體還笑成這樣



越看越有印地安血統

熔岩洞窟

HINT

洞窟內有鐘鼓石人，敲下「鐘1、鼓1、鐘1、鼓2、鐘2、鼓2」可得到鐘鼓鑰匙：打開位於福地的上鎖寶箱，獲得徹地鐘。

進入洞內遠遠瞧見安放神杖的綠地，這便是聖姑所稱的玲瓏福地；待走近該地時，遭遇到殺害火猴的妖怪，當然饒牠不得…打死妖怪後，發現倒地的火猴王尚有氣息，牠表示要跟隨著憶如。踏上福地時，小虎觸景生情，想起幼時曾向憶如親生娘親求取丹藥救治父親的往事…憶如取下天蛇杖後，隨即要趕回聖姑家施展法術了。



就別費心研究地理啦



阿媚好像還沒死絕哩

HINT

彩璃集由聖姑家右方的樹林可抵達，但應於前往福地之前，或是取得神杖之後前往：一旦進入聖姑家以後，則會因劇情之故而立即關閉事件與NPC。

彩璃集

村口的流浪者司赭是原住開封的商人，因經商失敗而流落至此，請求將書信送往尚住開封的妹妹，小虎一口應允。有名工人介紹過琉璃之後，指村中有名的畫師叫蝦豆，他在此居住期間，精心繪製了一冊「天使繪卷」，但可惜已遭竊。


這故事真的很長哦

酸儒先生指小虎面色鐵青，囑咐可找大夫瞧瞧；找到大夫詢問後，獲得龍涎草。大夫並提及村裡的瘟疫往事，指點可找李媽了解。李媽說道瘟疫事件中的工匠故事，若有機會前往鬼都，就請轉告工匠安心投胎吧。若有時間和興趣的話，可以駐足聆聽獵人的長篇奇遇記…

李媽另指村裡的工人捉到了靈蛇，他們正押著小蛇去找大夫呢；只因工頭在山上受了奇怪的傷，大夫指點需以靈蛇的皮當藥引。回頭在大夫家門前空地見有女童呼救，聶四指她乃山上的靈蛇所化；女童並不否認，小虎為救女童而與工人展開商議，再問道大夫可有不傷性命的解救工頭辦法，但大夫則想不出替代方法。小虎心想，大夫無非是將人命置於妖怪之上，為病患設想而已，既如此，又該如何處置那化為人形的靈蛇呢？


這才是真正的好處啦

回頭面對女童時，小虎可有難題了：
1. 據實說出大夫的回答
2. 設法說謊救出女子

小虎決定設法營救，但因不擅說謊而露了馬腳，疾呼女童快趁機跑開…聶四和袁五緊緊追趕，小虎往回在水漣山麓再見到脫險的女童，致贈腹蛇蠱之後就消失不見了。再入彩璃集可見到聶四和袁五，他二人皆指工頭已死，憶如聞言乃陷入人命與妖命孰輕孰重的喟嘆…

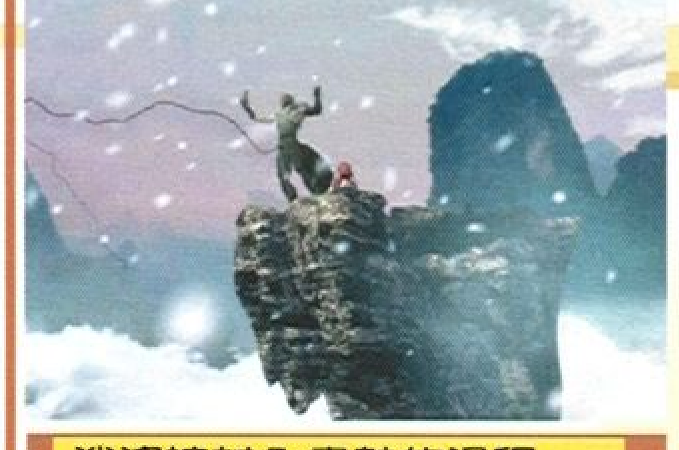
聖姑家

憶如急著要聖姑傳授如何施展法術，但聖姑則表示今日已累極，待明日再行施法。憶如帶著蘇媚進房見她的月如娘親。林月如一直沉睡在聖姑為她準備的草藥房裡，逍遙則相信她終有一日會醒來的…蘇媚一見則心下訝異世間豈有如此湊巧之事，對於憶如的詢問，則是欲言又止，二人乃回房就寢。

是夜，蘇媚獨自再入草藥房，手執利刃欲對林月如下手，但旋又念及她畢竟是憶如的娘親，而憶如又是如此信任於她，如果讓她知道殺了她的娘親…命運何以如此捉弄人呢，蘇媚腦海與憶如交往的情景逐一重現，她終究陷於兩難，既不能對不起小虎和憶如，可又報仇心切…


行兇過程會被記錄的

翌日拂曉，憶如四下找不到蘇媚蹤影，小虎亦覺納悶，唯聖姑告誡蘇媚身上有股妖媚之氣，勸道少與之交往為妙…聖姑隨即教授憶如施法，憶如則在法力奏效時，果真見到了父親，但也看見孔璘和一個奇怪的妖女，並一起將爹封入一卷畫軸中…小虎表示曾遭遇過孔璘，且有數個門派已遭魔族殺害，如今封了逍遙，想是有什麼計謀；聖姑指出欲救逍遙，必得先取得畫軸才行，憶如則立即想到可求助天鬼皇。


逍遙被封入畫軸的過程

聖姑指天鬼皇乃鬼族首領，欲往鬼族，必然得先經酆都城才到得了鬼界；酆都城其實離此不遠，翻過了東北邊的彩璃谷後，山腳下便是了。至於如何進鬼界，屆時可詢問當地百姓便可知。小虎意指蘇媚應當無礙，目下最緊要是找到天鬼皇並問出孔璘的窩，憶如乃將娘親遺物暫交聖姑保管，收下聖姑所給藥草即刻上路。



彩璃集

再度進入時竟不見人跡，往前見到沈欺霜立於礦坑入口；她與師姊們回峨嵋路經此地，發現妖氣沖天，又聞工人指有大批妖怪闖入山谷中，且帶頭者顯然是孔璘，大師姊乃決定留下除掉魔頭。小虎問得她的師姊妹已進入山谷中，遂一同進入會合。


老傢伙聽得不耐煩了



彩璃集琉璃礦坑



HINT

礦坑內有鐘鼓石人，敲下「鼓2、鐘1、鼓2、鐘1、鼓6」可得到鐘鼓鑰匙；進入裡層見到仙霞派衆女俠時，先勿交談，由衆女俠右方洞口再進入另一邊礦坑內，打開裡頭上鎖的寶箱，獲得嗜血蜂。

齊弄霞已探得果真是孔璘那魔頭就在坑底，等著和七七會合以便擺陣對付，言道仙霞派的「先天子午劍陣」一旦擺開則見人殺人，見魔殺魔，非但顧不得旁人，且堅持不需幫手，當即率衆師姊妹下坑底圍剿孔璘。雙方激戰所引發的地動，震得坑頂的憶如失卻重心而掉落坑底，七七眼見憶如危險，分心趨前護住憶如時，孔璘趁此劍陣破綻，一舉予以重擊，致仙霞五奇除了七七以外，俱皆命喪當場…小虎見狀立即躍入坑底，但孔璘既已取得「七賢琉璃花」魔器，故無心虛耗，當即召喚出妖魔並遠遁…



人家是因為分心才這樣嘛

七七對於自己疏忽致衆位師姊妹身故，當場悲慟欲絕；小虎雖知她心裡難受，但人死不能復生，還是先就地安葬吧。

酆都城郊

憶如表示接著要與小虎去找天鬼皇問出孔璘的巢穴，七七則感不能逃避責任，且師父所交予的冰青劍已告破裂，縱是萬死也無法向師父交代，故決定同行找到孔璘先替師姊妹們報仇。

HINT

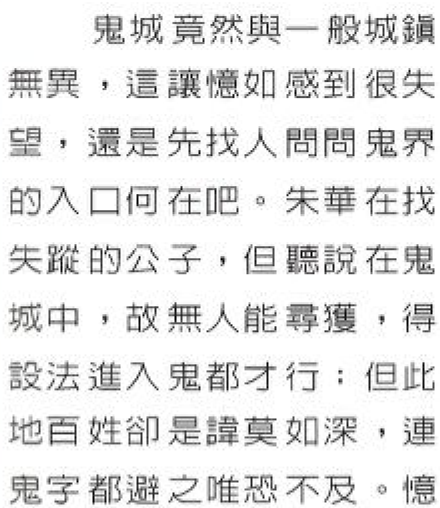
酆都城郊有鐘鼓石人，敲下「鼓4、鐘1、鼓3、鐘1、鼓2」可得到鐘鼓鑰匙；在鬼都城內的藥鋪有上鎖的寶箱，內有聚寶盆。



這把鑰匙會帶得久一些

酆都城

鬼城竟然與一般城鎮無異，這讓憶如感到很失望，還是先找人問問鬼界的入口何在吧。朱華在找失蹤的公子，但聽說在鬼城中，故無人能尋獲，得設法進入鬼都才行；但此地百姓卻是諱莫如深，連鬼字都避之唯恐不及。憶如從四處流竄的貓隻身上，連續獲得不少的冥紙…



會不會是鬼貓呢

進入燈籠店時，與正欲走出的諸葛明月擦身而過；老闆言道但願諸葛家的道術，真能終止馮探花天煞孤星的命運…小虎詢問鬼界入口，但遭一頓搶白，就算城東的馮探花如此博學多聞，也不會知道鬼界何在的。出了門，在屋角發現有一女孩，七七問道可知鬼界入口，女孩指自殺是最簡便之法…聞知要找天鬼皇後，女孩示意先幫她找來三樣東西，她就告知進入鬼界之法；這三樣東西分別是花非花、無心花、飄零花。



這話說得可不中聽了

有位老伯觀看著佈告，他指擂台賽的時辰已到，若能獲勝可得寶物，不妨試試；老伯走後，出現一胖一老的大力士和病老頭，交百文錢再挑選對象即可進行比武，小



病老頭身手可敏捷哪

虎徵詢同伴意見後，可選擇對象一戰。（選擇病老頭獲勝可得金蠶王，選大力士則是乾天狂病符，但經驗值與獲勝金錢較多。）

聽得池邊一旅人吟詩，七七懷疑菱花即是飄零花，轉身向一旁的採菱婦要得一株帶菱花的紅菱；另在茶肆的圍籬上摘取到黃蟬。草藥鋪裡地板上的石蓮不是花，那該就是花非花了，老闆慷慨的送給憶如。

HINT

東西齊全之後，暫勿與女孩交談，否則會關閉馮探花與諸葛明月夫妻事件。

酆都城



大白天上街嚇人的鬼差

此時在草藥鋪前會發現一男童念元正在哭泣，他指娘親不見了，但連家住何處都不知道，說著並遙指娘親來了…轉身發現來者正是諸葛明月，但男童亦旋即消失…諸葛明月指念元是她未出世的孩子，此事說來話長，故邀入府中細說從頭。跟進馮家大廳後再見諸葛明月，獲知她的夫婿馮和元因係天煞孤星的宿命，註定此生六親分離，妻子連生二子皆告夭折；妻子接連數日夢見腹中胎兒，故而擺上七星燈陣，乞求保住孩子…諸葛明月入房休息不久，馮和元祈望此番能夠順利生產…



大白天上街嚇人的鬼差

走出馮家後，將三樣東西交予屋角的女孩，獲得一只綠色的陰間燈籠，並遙指西北邊黃泉巷底少了一邊的燈籠，女孩接著便告消失不見。再進馮家大廳時，僕役小何指夫人昏倒了，馮和元連忙入後院探視，小虎等人亦隨後跟進。

HINT

馮家後院迷宮是個不錯的練功地點，不但戰鬥機率極高，且經驗值亦極可觀，此時猶可自由進入。

穿過馮家後院迷宮，在後院但見諸葛明月驚呼有鬼差闖入，小虎三人當即出手欲阻止鬼差捉拿馮和元…馮和元勸道莫為難鬼差，他願以一己之命了結這六親盡絕的宿命，遂自願隨鬼差而去…大廳裡，小虎甚為懊惱未能幫上忙，諸葛明月則黯然致贈雲霞彩帶…

來至黃泉巷底，小虎感覺此地詭異，憶如則提醒另一邊的燈籠是空的；將女孩所給燈籠掛上後，巷底的牆面即告消失，由此底端即可通往鬼都。

鬼都城

池邊的蘡兒酷愛吟詩，但不跟沒有程度的人攀談，想跟她說話得先證明自己的程度才行。李嬸指前不久有個畫師來汝並住得好好的，卻因為「天使繪卷」被偷而氣得搬走了，名字則記不得了。

有位姥姥自稱住在鬼都後面山上，穿過亂葬崗即是，邀請有空前往作客：

1.假意允諾
2.坦率拒絕



像一大串粽子的事件

小虎不願違背心意而坦率表達拒絕之意，姥姥反倒欣賞直率的個性，意指可找鎮上一個大胖子猜燈謎，玩玩會有好處的。回頭找到喜愛猜謎的張昊，他當場出了個謎題，回答「儉」字後，張昊直誇可找蘡兒討論詩詞了。再找蘡兒時，因程度已獲得認可，故應邀背了首杜甫的八陣圖—「功蓋三分國，名成八陣圖；江流石不轉，遺恨失吞吳。」

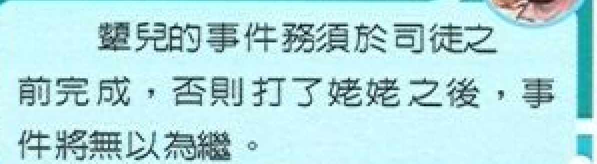


要得她讚美真不簡單

姥姥已聞得蘡兒的稱讚，數百年來沒聽過她誇人了，遂鼓勵多找她聊聊。回頭再找蘡兒時，她倒請教一事，指多年前仙靈島苗族公主所作之詩，但只記得片段，小虎乃當場吟出「既不回頭，何必不忘；既然無緣，何須誓言；今日種種，似水無痕；明夕何夕，君已陌路。」蘡兒佩服不已，遂欲邀至家中秉燭夜談，小虎則答以有事羈身，不便成行。

張昊針對蘡兒對小虎的讚美，顯得又嫉又羨，且又故弄玄虛大賣關子；回頭再找蘡兒，她倒有事相求，要將散逸的詩句拼湊完成，小虎完整拼湊「仙靈仙島藏仙蹤，翩翩少年把仙求；仙宮仙女不相識，錯把牛郎當情郎。」蘡兒對小虎的讚譽則是更進一步了。

HINT



蘡兒的事件務須於司徒之前完成，否則打了姥姥之後，事件將無以為繼。

男子司徒苦苦暗戀無雙姑娘，但因曾犯下過錯，而未獲無雙原諒；憶如急著要找無雙，看看是怎樣的女子會讓人如此牽腸掛肚的。找到無雙細聽從頭後，她請傳話給司徒，因有首飾遭北方山上的女妖所偷，若能找回就可原諒司徒。回頭轉告司徒，他急急忙忙就跑去找姥姥了。

此時再找孟婆身邊的彩雲，她指蘡兒當年由幾個從鎖妖塔逃出的妖怪口中獲知一段奇緣，一直對於故事中苗族公主遭遇忿忿不平；今日由小虎口中重獲那些詩句，也了了她多年的心願，遂致贈琥珀蠍。



就當是執行鬼差事吧

鬼都城

跟至司徒跟前，聞聽姥姥並不否認偷走首飾；小虎三人打敗姥姥之後取回首飾，再將消息告知無雙，憶如大編謊話捉弄她時，司徒聞聲而來，二人終告冰釋嫌隙而合好如初，司徒並致贈八卦芋。

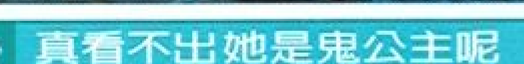
工匠請求傳話給彩雲，他正急需幾顆珍珠；彩雲手中是有一些珍珠，但空口無憑不能採信，遂交給一千文錢為擔保。當珍珠帶回給工匠，他當即製作珍珠冠相贈。聞聽他所言，小虎頓悟他便是彩璃集當年製作鏡子的工匠，遂將李嬸的話傳達給他。聽聞他當年製作的鏡子，是一名富商要送給開封妓院的妓女，請求若有機會前往開封，請找到該名妓女，並替他毀去那面鏡子…至於一千文錢則是要不回來了。



這個工匠還真執著哩



觀看佈告上張貼懸賞勇夫一戰的告示，忽而身後又出現一對鬼力士和癆病鬼，他們同樣要找人比武，小虎交出一百文錢，並從中選擇對象試試…(選擇癆病鬼獲勝得天香續命露)



真看不出她是鬼公主呢

鬼皇大殿前再見致贈燈籠的女孩，她原來就是天鬼皇的女兒，名喚魑妹，旁邊則是她哥哥天魑皇；要見她爹，得先問過她老哥才行，這是鬼都的習俗，因為要到人家家裡，必須先打贏那家人才得入門…打贏之後，果真可以進入殿中了。



鬼老大很講義氣的

憶如一見天鬼皇即哭訴來意，天鬼皇亦猜不透孔璘目的何在，鬼書生秦儒則力促拯救恩公要緊；天鬼皇知道孔璘的老巢何在，當即將鬼族事務交予一雙兒女暫管之後，帶上秦儒立將小虎三人帶往孔璘的窩巢。

龍門邪域

孔璘見事情瞞不過天鬼皇，只道有事要請李掌門相幫，強調是攸關魔族生死存亡的大事；孔璘已找齊三樣魔器，只待時辰一到，再靠李掌門之力，即可救魔尊復活以重整魔界。天鬼皇聽不進這話，當即以夷為平地威脅孔璘交出畫軸；孔璘迫於情勢交出畫軸，但一旁的秦儒則趁隙偷襲天鬼皇…孔璘笑稱秦儒係他一手安排在天鬼皇身邊的心腹，為的是伺機奪取鬼族首領之位，以使鬼族為他所用…天鬼皇將畫交予小虎，催促他儘速攜帶憶如離去，小虎初則不肯丟下天鬼皇，但旋又念及三人並非孔璘對手，遂不得已率同憶如、七七逃入通道…



鬼老大死後會變什麼呢

小虎三人逃至野郊時，遭遇在此守候欲取回畫軸的秦儒，聞聽天鬼皇身負重傷，此刻想必已一命嗚呼了，小虎當即要為天鬼皇報仇…儘管不忍，但此刻絕非悲傷的時候，若是未能將畫軸安全帶出，反倒辜負天鬼皇的苦心…詎料天鬼皇隨後生龍活虎的親率兒女現身，獲知是他一雙兒女殺入大殿拯救於他，他因負傷故欲返回鬼都，小虎則表示可前往開封尋求千葉禪師的協助，雙方乃就此作別。





長得很欠扁的秦儒

HINT

龍門邪域通道內有鐘鼓石人，敲下「鐘1、鼓3、鐘1、鼓3、鐘1、鼓3、鐘1、鼓3」可獲得鐘鼓鑰匙；用以打開通道內上鎖的寶箱，得到碧雲披風。

小虎一行於野郊遇上喻南松，因禪師算出小虎近日有劫難，故遣他來此相幫；小虎略述經過，喻南松這就帶往開封，相信禪師會有辦法解決的。



就當是執行鬼差事吧

開封城

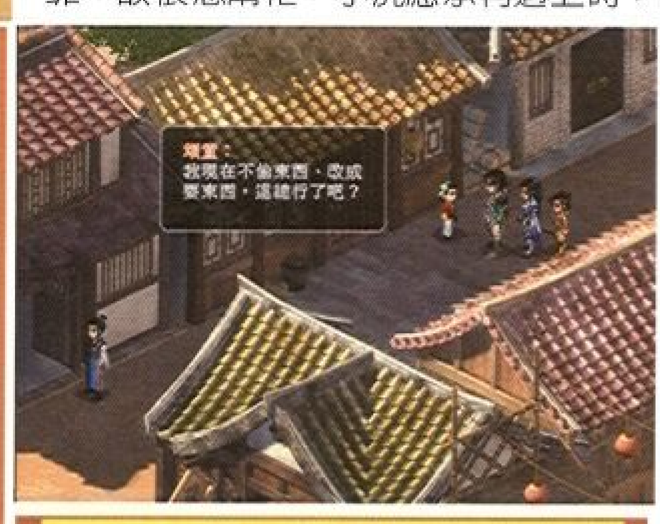
入城遇上明宗弟子，轉達禪師暫時離開消息，寺內事務則委由喻南松照看，喻南松遂請小虎先在城內逛逛，稍後再去找他則可。城門口的水芸指有部「天使繪卷」遭竊，直呼可惜；女孩碧瑤則指城外樹林很大，會迷路的。



能否來它幾杯奶茶呢

已遭祝融之災的妓院門口有位賈老爺，他指不久前的夜裡，突然落下一陣大雷，整間妓院被燒得面目全非；賣油女芊芊則奇怪妓院到晚上燈亮如白晝，但卻從未買過燈油，是很出奇。屋內的乃查指筱月的哥哥叫司赭，託人多方打聽就是苦無下落；小虎想起在彩璃集曾遇過司赭，連忙將託轉的書信遞給筱月，乃查遂致贈一千文錢。

進入破妓院瞧見如花的魂魄，她因有心願未了，故於人間徘徊；她指家有幼弟，因遽然於火災中喪生，未曾留下隻字片語，希望能代為轉達遺言，也好讓她安心投胎。聽聞她的幼弟常在街中玩耍，小虎乃答應所請。



這孩子嘴巴可真壞

城東有名頑童意指偷到好東西，小虎雖感到他不對勁，但仍見他只重複一句話…市集上字畫攤的江賦介紹了一堆好書之後，提及「天使繪卷」，但可惜被偷了。在市集上閒逛的大毛即是如花的幼弟，他竟指姊姊是下賤女人，早無關係；憶如原想教訓他一頓，小虎亦感覺有負如花所託。

市集上有名老頭省吃儉用買了爛肉，七七聞言徵求小虎同意，遂以五百文錢向他買下腐屍肉。這想非一般肉販能夠取得，不妨去問問肉舖老闆。肉販矢口否認是他所售，但聽聞小虎出資買下爛肉，遂致贈一塊燒肉聊表敬意；肉販另提及早上進肉舖見一小孩身影閃出，懷疑不定是妖魔作祟呢…回頭詢問頑童腐屍肉從何而來，他承認去肉舖偷了東西，但旋即不高興的走開了…過了一會兒(真的是好一會兒，並非當機)，七七表示此事疑點重重，且頑童無依無靠，故很想幫忙，小虎應承再遇上時，當好好詢問究竟。



這也算是一種昇華吧

返回城西時，又見頑童立於街旁，應他要求接連給他茶葉蛋和蜂王蜜，他乃自稱是小乞兒，只是愛惡作劇的小孩而已；七七勉勵他一番後，終問出東西是由墳場撿來，順便請求將偷自肉舖的東西償還給肉販。再找肉販歸還時，他則當成禮物致贈；將結果再告訴頑童之後，他顯得乖順多了，並送給沈姊姊朱星，而後急匆匆的走開。

打倒牠就是了唄

此時立於乃查屋角的女童碧瑤指前幾天有隻白色怪物，跑到燒毀的屋中，咬了一些東西並跑向城外樹林去了。賣油女芊芊亦指有妖怪跑到肉舖偷肉吃，又有人常在墳場聽到小孩的說話聲；城門口的水芸也說有野獸將畫叼到樹林子去了。由城門走出到達城郊樹林，在樹中可見到一隻巨大的青猿，打敗牠即可取得如雷貫耳的天使繪卷。



這面鏡子不太好找哦

再進破妓院告訴如花話已傳到，七七奉勸她放下心事，莫再眷戀此生，如花乃指有面鏡子藏在市集上的某個攤子，那是一富商所贈，若是經過市集就請取走鏡子當為回報。如花消失後，回到市集果真在一南北貨的攤子找到瘟神鏡。

轉動破妓院內的一只花瓶會開啓密道入口，由此可進入妓院地牢。地牢內遭遇雷獸的襲擊…戰勝後，經過憶如的安撫，雷獸即跟在憶如身邊。



看似很了得的雷獸

HINT

妓院地牢內有鐘鼓石人，敲下「鼓4、鐘1、鼓7、鐘1、鼓3」可取得鐘鼓鑰匙；打開一只上鎖寶箱，獲得神武鎮天弓。

準備妥當之後，在市集上方巷底可找到喻南松，他指師尊已在等候，當即帶入禪寺。

摩訶禪寺

千葉禪師獲知來意後，指出畫軸乃是魔族法寶「幻魅畫軸」，但不明孔璘究竟意欲何為；禪師並指畫軸寄宿有幻畫魅妖，魔力不但強大，更擅於操弄人的意念與回憶，入畫之人往往因而深陷其中而難以自拔。經憶如再三請求，禪師命喻南松取來傳音法螺交予小虎，此法器可與禪師心息相通，他將會以法力送入幻魅畫軸，待在其中尋獲李掌門，即用此法螺通知，禪師將會再以法力帶回；禪師當即念咒施法…



禪師背後是什麼東東

進入畫軸之後，小虎發覺置身於杭州盛府的房裡，這莫非就是畫軸內的世界？還得先找到七七和憶如才行…盛府中庭瞧見同拜入盛府的喻南松，他口稱小虎為師兄；進入盛府大廳見到師父盛尊武，意指小虎父母近日內將前來杭州探視…出了盛府，在街道中遇見青青；進入黃大媽家中，驚訝她竟還住在杭州內，並指七七即將由峨嵋前來杭州…小虎心忖莫非是願望和記憶的投射嗎？



她的娘親搬去鬼都啦



這才是乖七七嘛

城門口遇上剛進城的七七，小虎一度難以面對此情境，故單獨走出城郊…心想第一次在此遇見蘇媚，不知幻境中能否再得見；城郊卻不見蘇媚身影，返回城內在盛府門前果真出現蘇媚身影，但小虎已視穿她乃畫妖所化，因城內同時間只會出現一人，且心裡想著誰，誰就會出現，這不是畫妖的幻術則甚？小虎當即與畫妖交上手…終於解脫幻境糾纏，但顯見此畫妖尚不是最厲害的，唯恐七七與憶如也將陷入自己的幻境而不自覺…


小李子果然成熟多了

小虎置身於幻畫捲軸迷宮，往前聽聞傳來女子笑談聲，原來是仙霞五奇的眾位師姊妹，小虎覺出事有詭異，唯七七則顯得不認識小虎，小虎情急智生而施出虎煞，七七猛然覺醒身旁圍繞的並非師姊妹，遂與小虎聯手對付畫妖…解決後又置身於迷宮，接著得儘速找出憶如與李掌門才行…

迷宮出口到了仙靈島的水月宮前，往前見到憶如正與李掌門熱烈的交談，小虎急趕上前直指李掌門並非憶如真正的父親，唯憶如則始終不信，小虎乃與七七聯手要證明給她看…李掌門於對戰中問道七七劍法何以神似仙劍派，唯二人根本難以傷他分毫，李掌門提議休戰再說，但小虎則堅持戰至慘敗（此戰必敗）…與李逍遙對談間，發現他乃真正的李掌門，唯他也一直陷入幻覺中，小虎遂將事情始末詳細告知。

李逍遙問道七七劍法中參有魔族武學，但七七則茫然不解；小虎當即以法螺通知禪師並返回禪寺。返回禪寺時，憶如行動不明所以的慢了半拍…禪師對李逍遙詳述孔璘收齊魔器欲使魔尊復生之始末，李逍遙當即決定前往五華山，千葉禪師則率門人意欲同往，隨即施法將眾人送抵五華山。

五華山

抵達平台時，李逍遙急欲趕往劍陣所在，但前方卻見孔璘親率眾妖攔道，孔璘身邊赫然有憶如在列…原來由幻畫捲軸帶回的是畫妖所化的假憶如，而真正的憶如則一直為孔璘所挾持，欲藉以要脅李逍遙解開劍陣。孔璘隨即啓動劍陣，李逍遙見狀則御劍獨力前往抵擋天罡劍陣…孔璘攜著憶如進入劍陣，是硬逼李逍遙不得不出手，小虎與七七則被迫應付幻畫魅妖…解決後，蘇媚亦告現身，小虎雖對她行蹤極度好奇，但此時強敵環伺，還是先攻擊幻畫魅妖本尊要緊…



千萬別搞滴血認親哦


見識一下天罡劍陣吧

HINT

五華山有鐘鼓石人，敲下「鐘1、鼓6、鐘1、鼓1、鐘1、鼓7、鐘1」可獲得鐘鼓鑰匙；打開位於左上方上鎖的寶箱，獲得金鱗龍甲。

五華山

在山路盡頭遇上落單的憶如，她指孔璘將她丟在此地，自己則跑進了劍陣；李逍遙正與天罡劍陣纏鬥，要儘速阻止孔璘並防止魔尊復活。四人進入劍陣所在，孔璘當即展開攻擊…孔璘歎道魔尊復生之際，他將無緣得見；而御劍驅動天罡劍陣擊垮魔尊的李逍遙，也終告耗盡氣力。蘇媚一眼瞧見殺親仇人，作勢要手刃李逍遙，因為他正是與林月如於八年前誤闖隱龍窟殺害蛇妖與狐精的那對男女…但又轉念顧及他是憶如的父親，遂又忿忿的獨自去…


生命如曇花一現的魔尊

千葉禪師與喻南松師徒此時趕抵，小虎這才發覺三樣魔器已遭蘇媚取走；禪師指蘇媚原是魔族，若是讓她吸取魔器之魔力，恐將成為新的魔尊。禪師又指其中的「九轉迴魂珠」可療傷回魂，認係醫治林月如的法寶，小虎乃表示要和七七追趕蘇媚，務期冰釋誤解並取回魔器。二人於山路底趕上蘇媚，小虎不惜以恩斷義絕阻止她殺害李掌門，倍感身心俱疲的蘇媚則黯然放下魔器布包並遠去…小虎拾起布包並趕著返回見李逍遙。

小虎將布包交與千葉禪師，禪師表示願助李掌門重建鎖妖塔以封魔禁妖，並示意要將魔器先帶回禪寺封存；經憶如提醒後，禪師遂交與迴魂珠以醫治林月如，接著即率徒離開。李逍遙聽聞小虎詳述與蘇媚認識經過，這才道出當年為尋趙靈兒而誤殺蘇媚雙親的往事，心裡也著實希望能給予補償。七七急欲返回峨嵋向師父請罪，當即先行獨自離開，李逍遙則邀小虎同往聖姑家。

聖姑家

將迴魂珠交與聖姑之後，驚聞聖姑指珠上含有罕見的蝙蝠蠱毒，任何人沾上些許皆會導致猝死；小虎原推測是蘇媚所為，但為李逍遙阻斷臆測，他擔心禪師遭受池魚之殃，故想去通知一聲；唯因急需療傷之故，是請小虎前去知會。李逍遙隨聖姑進入草藥房後，喻南松急急趕至，因禪師亦發現魔器有毒，故遣他連夜趕來通知；聞聽魔器也是假的，且禪師也不慎中毒，目前正閉關驅毒中。喻南松走後，憶如深信不是蘇媚所為，若果如此，則又會是誰呢？…


他的腳程也未免太快了

小虎獨自來到水漣山麓，與蘇媚的相交過往歷歷在目，忽聞前方傳來蘇媚的聲音…小虎責問因何下毒，蘇媚則矢口否認，但小虎顯然誤會已深，蘇媚因感話不投機，遂悻然轉身走開…

半月過後，李逍遙已能走動，但聖姑交代兩個月內不能運功動氣，否則一身武功盡棄。聖姑指近日來，武林中又傳出妖怪四處作亂為惡，簡直一片腥風血雨；又聞禪師一直閉關不出，李逍遙顧慮武功尚未恢復，乃請小虎上峨嵋請仙霞派清柔真人出面主持大局。憶如堅持要跟小虎同往，李逍遙遂請小虎一併請教仙霞派劍法的淵源。


小虎變成小糊塗了

仙霞派

小虎與憶如於數日後抵達山腳，碰上仙霞派遭襲，而七七則被師父以掌風送至山下，幸得小虎及時接住。三人決定重返仙霞派以解師太之危，上得山頂即刻與妖魔交上了手…

清柔真人指前世今生都與李掌門甚為有緣，逍遙尚且對她有恩；憶如問道仙霞派劍法何以和仙劍派如此神似，師太表示只需轉告她俗家姓姜，名婉兒，李掌門自然會明白。小虎懷疑如今魔尊和孔璘皆已死亡，何以尚有人能驅使妖魔圍攻仙霞派呢？師太近日夜觀星象，發現有一妖星正盛，且算出撼天動地的妖魔，即將於開封現世；小虎聞言則擔心禪師和喻南松安危。


天上掉下來的禮物

師太隨即命七七連同小虎前往冰火洞，指稱冰火蓮池有一冰泉可重鑄冰青神劍，至於憶如則留下學習運用本身強大之靈力，算是報答她父親之恩。師太囑咐冰火池中有並蒂且一寒一炎的冰火之華，千萬別誤食；若為一人所食，將因無法化解至熱極寒之氣而喪命。師太立即將二人直接送入冰火洞中。


師太法力還是可觀的

冰火洞

冰火蓮池上有妖怪環伺，必須逐一打敗之後，妖怪才會將前進之路接通。到得盡頭發現有美麗花朵，但腳下的冰地則旋即水化而掉入密室內…



嘴巴學得可真甜哪

HINT

冰火蓮池有鐘鼓石人，敲下「鼓5、鐘1、鼓5、鐘2、鼓7」可得鐘鼓鑰匙；打開上鎖的箱，獲得蜂皇。將蜂皇餵食蠱后，將會產下蠱神，這是憶如「御靈」的最後一隻神獸。



又是另一段情緣的開始

小虎在掉落密室的同時，不慎誤食青色的冰火之華而凍暈，此刻已然寒氣攻心；七七則因身懷赤火燄華而毫髮無傷，但唯恐小虎情況生變，遂毅然吞食赤火燄華，並借陰陽調和之功，助小虎恢復…小虎甚感七七隆情高義，表明會始終如一的對待七七…

趨近身後冰泉，七七將冰青劍碎片放入池中，果然重鑄成功；而冰青神劍發出的光芒，則使兩邊壁上浮現蜀山仙劍派劍法與魔族的魔刀刀法，七七終了解師父刻意讓她二人來此的目的…數個時辰過後，兩人的修行皆告提昇，並習得新的武功招式，隨即步出密室返回仙霞派。

仙霞派

清柔師太指憶如擁有非同小可的女媧神族靈力，憶如亦自覺修行提昇；師太看出小虎二人吃了冰火之華，歎道真乃天意…因擔心開封城有變故，遂催促快快啓程。行前，憶如尚可轉身詳細詢問師太有關劍法與魔尊之女的事；師太即是蜀山仙劍派門人與魔女所生之女，但故事很長的…



不要給他漏掉才好哦

HINT

步下峨嵋山路時，留意在底端會從樹葉間露出鐘鼓石人所持的巨鐘，這兒藏著鐘鼓石人呢；敲下「鼓10、鐘2、鼓10、鐘2」可獲得鐘鼓鑰匙。稍後進入摩訶禪寺內，在大殿左方通道內可找到上鎖的寶箱，可獲得威靈。

開封城郊

數日後抵達一處野郊，但見此間大擺宴席，主人並且熱情邀約赴宴，但卻是要小虎三人充當下一道菜餚；瞧見小二端出的菜竟是人屍，原來都是妖怪所幻化…

前行至開封城郊時，小虎但覺離開封越近，妖怪則越多，遂要憶如取出阿奴所給的隱身蠱，以直接潛入摩訶禪寺找尋喻南松與千葉禪師。



沒見過這麼豐盛的菜吧

摩訶禪寺

到得內院獨不見人跡，往前發現千葉禪師與喻南松，而蘇媚也赫然在場。小虎原以為蘇媚是來尋禪師晦氣，但七七則提醒蘇媚此刻是坐倒在地，且似受了傷，觀看他們交談神情，事情恐怕不簡單，遂提議先在一旁看清楚狀況較妥…

蘇媚直指禪師私將三魔器掉包並施毒，且嫁禍於她，禪師見事態足可控制，遂於言語間逐漸露出真實面目；喻南松亦提及派人圍剿仙霞派，蘇媚則感魔尊和孔璘已死，而三魔器又盡歸千葉之手，普天之下想是無人能與之匹敵作對，難不成千葉是想當人魔兩界的共主？…小虎已然聽不下去，挺身指責千葉所為天理難容，禪師要求喻南松若是說服不了小虎，則全都不用留人；喻南松力勸小虎歸順未果，遂動起手來…喻南松落敗後，反遭千葉斥為無用，立即施法「禁咒空間」將眾人禁錮其間…



慈悲的大魔頭露餡兒了

禁咒空間



喻南松指禁咒空間是千葉佈下的結界，讓他們置身於一個不存在的空間；據他所知，除非有人願意犧牲，否則將難以逃出。喻南松此刻懊悔當初若是不交與千葉迴魂珠，諒不致有今日局面；並強調蘇媚並未下毒殺害李掌門，這全都是千葉的計謀，請別怪蘇媚…喻南松斷氣後，蘇媚指腰間有東西要交與小虎，小虎趨前伸手探摸時，突有一股煙霧襲來，除了蘇媚而外，衆皆應聲昏倒在地…蘇媚聽得喻南松提及除非有人犧牲，而自己既因復仇心切但難以完成，遂決定自我犧牲；趁著小虎等人身中迷霧之際，蘇媚毅然獨自走出…



這是他的最後一場戲

蘇媚先在大型水晶台觀看「玄武之陣」、「白虎之陣」、「朱鵲之陣」、「青龍之陣」的水晶珠擺置位置，接著：

1.這是玄武之陣的擺法



1. 往北到盡頭先查看牆上詩句，悟出觸摸雕像的順序乃「紅、綠、紅」；第一次觸摸可使池中水染成與雕像同色，但得再觸摸一次才能將池水放掉。成功打開密室後，拿取六顆玄武之珠到密室依先前所見的位置擺放珠子即可；正確的話，珠子會發出光亮。

2.白虎之陣的擺法



2. 往西途中會有多處障礙，逐步將開關扳開即可順利取得盡頭的六顆白虎之珠；進密室將珠子擺放至正確發亮為止。

4.青龍之陣的擺法

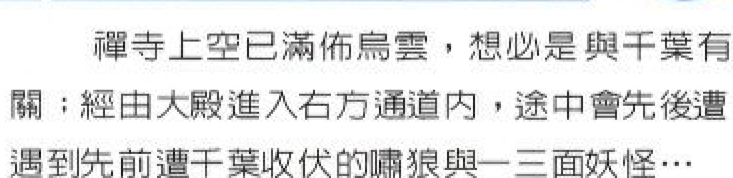


4. 往東有六座水晶台，全都觸摸之後，地面即會升起，取得盡頭的六顆青龍之珠，再入密室將珠子擺放至正確發亮為止。

3. 往南將地面上的光點逐一按下即可浮出路面以供前進，盡頭取得六顆朱鵲之珠，入密室將珠子擺放至正確發亮為止。

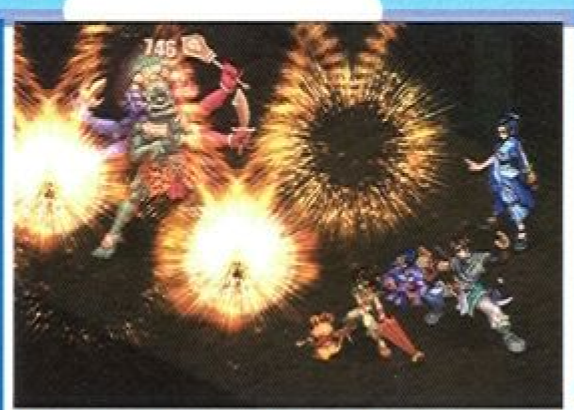
3.朱鵲之陣的擺法

蘇媚返回大型水晶台前，義無反顧踏上啓動的地板催動四神獸，隨即身影也告消失…迷香作用已失，小虎等人甦醒後，了解到蘇媚獨自去破解禁咒空間，憶如則哭訴蘇媚不會死的，七七遂安慰她一同去找蘇媚…



摩訶禪寺

禪寺上空已滿佈烏雲，想必是與千葉有關；經由大殿進入右方通道內，途中會先後遭遇到先前遭千葉收伏的嘯狼與一三面妖怪…

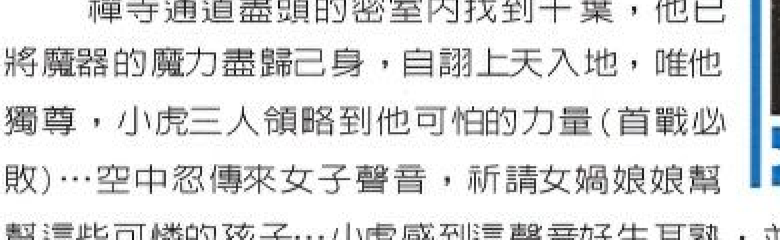


這一隻會打很久的



這一招就叫火燒屁股

禪寺通道盡頭的密室內找到千葉，他已將魔器的魔力盡歸己身，自詡上天入地，唯他獨尊，小虎三人領略到他可怕的力量(首戰必敗)…空中忽傳來女子聲音，祈請女媧娘娘幫幫這些可憐的孩子…小虎感到這聲音好生耳熟，並頓覺全身不斷的湧現力量，七七身負之傷亦告痊癒，而憶如則是體熱如火…千葉金身終告消失而現出原形，此番必得要徹底的打敗他…千葉眼看大勢已去，遂試圖慫恿憶如以女媧神族靈力倒戈相向，並極力激發她對人類的反感；但深明大義的憶如則絲毫不為所動，並對瀕臨兵解的千葉曉以大義…



不打倒也沒機會了

天空的烏雲已漸散去，小虎等人將迴魂珠送與李逍遙，另兩件魔器則交由清柔真人保管。小虎堅定的對七七表露衷情，七七則表明願意隨小虎四處尋找蘇媚蹤跡，她仍相信蘇媚沒有死的。憶如則高興的返回仙靈島見外公與嬸婆，身後並緊跟著李逍遙與林月如的身影…



傻女孩說什麼傻話嘛

完美打造美麗新寶島樂園

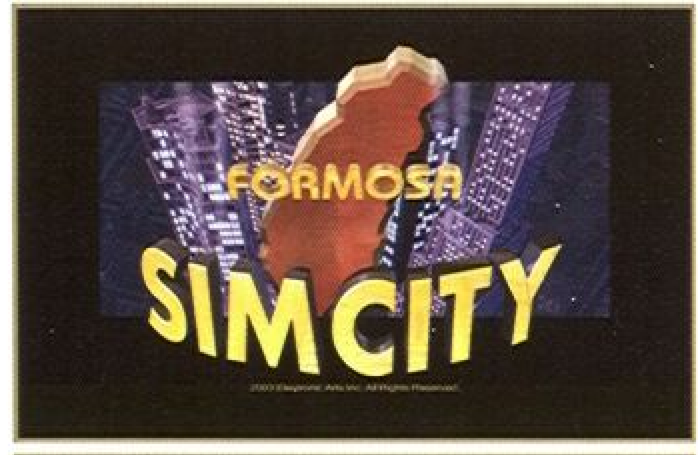
模擬城市 福爾摩沙 經營要領

聖騎士　路易王

這次新一代模擬城市有一些新的改變，的確讓不少老玩家吃足苦頭；由於所有的服務設施都需要維護費用，玩家很容易被沈重的負擔壓垮。當然在遊戲中要轉虧為盈有許多方法，以下路易王先列出自己試驗過發展最快速的方式，至於此方法的理論我們也會隨後詳述。希望藉由這篇引導能讓大家擺脫財政的惡夢。

壹 新手上機

為了讓所有玩家們先嘗為快，一開始路易王不介紹艱深的理論，而是把自己摸索出來的一套穩賺不賠的方法與大家分享。只要依下列的步驟按表操課，相信你很快就可以擺脫城市的黑暗期，迎向光明的坦途。



一 區塊選擇與上帝模式

進入地圖後的第一件要事，就是選擇大地圖，除非要發展一些特殊的城市（再造一個龐貝城？！），否則大地圖越大塊完整越好，最好有一些海湖，地形也不要太崎嶇。假如你不滿意所有的地圖，不妨自己進去用上帝模式創造看看。接下來要選擇大地圖上的任一區塊，第一個區塊最好先選擇平坦的內陸，並與周圍的城市都有交接。直接點進去進行設定模式。

在上帝模式裡試著將地整平一點，減少山丘、峽谷等平坦地形。最好有些小溪或一小部份的湖海，這些水邊的土地雖然會犧牲掉面積，但卻可以快速提昇地價，並可以建造沙灘的娛樂設施。此外最好能在地圖靠近中間處鋪設大量的樹木，等一下可以用來建造高汙染的電廠。要進入市長模式前記得要“調整邊緣”與鄰鎮相接，否則進入市長模式後要再調整就麻煩了。



離開上帝模式前記得在地圖中間鋪設大量的樹木



依照 7x6 的大小規劃出一塊塊的田字



在地圖中央樹堆裡興建一座燃煤發電廠

二 區域規劃

進入市長模式後先按暫停，開始用道路規劃土地。首先要選取發展的位置，打開“市政工具”並選擇“消防局”的“大型消防局”，會出現一個影響範圍的圓圈，將此影響圈放置在地圖四個角落之一，圈圈接近地圖邊緣但能涵蓋到地圖中央的樹叢，將大型消防局放置在此處，然後以消防局為中心開始用街道圈出一格格的大方格。

每種區域需求的格數都不同，住宅區與道路的距離不能少於 2 格，因此最好以 3~4 格的寬度來規劃，長度也不要太長，否則很容易出現“沒有聯外道路”的圖示。商業區與工業區長度不限，寬度只要 7 格以內都沒有問題，但最好不要小於 4 格，否則可能容納不下建築物。至於規劃的方式可以隨個人喜好自行選擇，路易王本身比較習慣用田字型或目字型來規劃並彈性調整，如圖所示，每個區塊大小為 7x6，中間的住宅區則在區塊中央多畫一條線，分割為兩個 3x6 的區塊。

這些大方格總共要畫 7x7 個，當然消防局要在正中央的大方格裡。接著陸續把大型醫療中心、小學、圖書館蓋在消防局旁邊，由於小學的涵蓋範圍較小，許多人直接就先建中學，不過路易王還是習慣先建小學與圖書館，無論先建哪一種，記得將公車經費調到最高，地方經費則調到最低，只有消防局預算全開。

隨著人口數的成長，經費會慢慢不夠，等老師罷工前再調整也不遲。然後在消防影響圈範圍內靠近地圖中央的地方興建一座燃煤電廠，並拉電線到我方的區域。假如你之前在地圖中央有種樹的話，放置在樹堆中的燃煤發電廠將可確保城市不會受到汙染。記得大方格不要畫到電廠附近，電廠周圍至少要圍著 5 大格的樹叢。

Note 電廠的汰舊換新

這次的電廠不會再像前一代般自動爆炸，但維護費用卻會隨著電廠的老舊程度日漸提高，逼得你不得不剷掉它另建一座。基本上只要發電效率低於三分之二就可以考慮剷除了。千萬不要捨不得，相信我，新建一座新電廠的費用將遠小於老舊電廠的維護費！此外，特別小心不要電廠失火太久，一旦發現火源在電廠附近，一定要在第一時間撲滅。尤其是核能電廠，假如不小心讓核能電廠爆炸，你的城市就玩完了。

接著開始在方格內填區域，一小格一小格慢慢填，若出現街道就挖掉。以消防局為中心的 5x5 大方格內再分割為 3x6 的方格，然後全部填上中密度的住宅區，只在消防局附近留 1~2 個空格備用。接著再外一圈的大方格不用分割，直接填上中密度的商業區。最後在靠近電廠的最外圍的方格填幾塊中密度的工業區，但至少要留一塊空地放置汙水處理場。將電廠電力輸出調到最小，按龜速讓城市開始慢慢運作。你會發現各區慢慢有房子進駐，人口數也不斷上升。隨著人口數的增加，他們可能會要求調高各種設施的預算，就用問號點取設施稍微調高一點就好了。這段期間市民要求建造的建築物，除了市政大廳外都盡量滿足它們，不用擔心預算的問題。

三 水資源與垃圾

等人口到達一定程度，市民會要求水源，鋪水管時先鋪一條主管線當橫軸，然後從距離地圖邊緣算起第七格的縱軸鋪上第一個縱水管，接下來縱水管一路鋪下去，兩個水管間間隔 12 格，這樣便能用最少的水管獲得最大的效益。在靠近地圖角落邊緣空出一塊地，在此建造一座水塔並連結到水管上，確保整個區域都有涵蓋到水。往後將水塔或抽水站都集中建在這個地方，這樣一旦有老舊抽水站不堪使用時也比較好管理。跟電廠一樣，不要等抽水站真的不堪使用才拆掉，效率大概剩下 1~2 個水滴就可以拆掉蓋新的了。

初期鋪水管時盡量避開空氣汙染高的地方（如電廠或工業區），假如水源被汙染，記得在汙染源頭建造汙水處理廠。不過汙水處理廠建造費用高達 15000 元，維護費用也不便宜，很多人就是敗在這個地方。因此初期的維護資金一定要錙銖必較，假如建了汙水處理廠後收支還沒有慢慢改善，那財政狀況就岌岌可危了。

接下來日漸堆積的垃圾也必須移除，同樣在地圖邊緣有道路通過的空地蓋 3x3 的垃圾掩埋場來堆積垃圾，若你已經在隔壁有建造城市，盡量把垃圾與水賣給他們，可以獲得一筆可觀的收入。隨著時間的流逝，會慢慢的發覺所有的區域漸漸蓋滿了建築物，這時應該已經收支平衡了，假如維護經費控制得當，現在應該還有四、五萬元以上的資金。立刻進入下一階段。

Note 垃圾掩埋場的建立

只要有人就一定會有垃圾，因此一定要建造垃圾掩埋場，並經由道路連結到城市來收垃圾。垃圾掩埋場無法填平，就算不繼續倒垃圾，掩埋場上方的垃圾必須經過一段很長的時間才會慢慢分解。有兩個方法可以讓垃圾快速消失，第一個是將垃圾賣給鄰鎮，第二個是蓋焚化發電廠來燒垃圾順便發電，但會產生十分可觀的汙染：一旦掩埋場上方沒有垃圾，就可以在上面鋪路蓋建築了。

在初期資金不虞匱乏之後，一定要蓋一座資源回收中心，可以減少城市 20% 的垃圾量，城市越大回收的垃圾越多。等到遊戲後期資金不虞匱乏時，盡可能將垃圾運出去以免造成汙染。若想蓋垃圾焚化爐，記得周圍一定要種滿夠多的樹，大概五格以上層層包圍才有辦法阻隔焚化爐產生的廢棄。千萬不要建路通進焚化爐以免髒空氣溢出，垃圾會自動送進去焚燒的！


由發電場的燈泡數可以得知電廠的效率如何


小心的在格子內填上各種中密度的區域


將抽水站集中管理可以有效的汰舊換新


必須將汙水處理場建在汙染源旁邊才能有效解決水汙染問題


將垃圾焚化爐用樹團團的圍住



四 進階發展

在城市發展到10000人口後，大部分的區域應該都建滿了，立刻點取RCI圖示打開RCI需求表，會發現各個區域的需求都相當高，接著展開“預算面版”，點選“稅金”進入稅率調整選項，將需求較高的區域稅收調高一點，比如你觀察到“低住宅區”的需求度很高，就把低收入住宅區的稅率從7%調到8%或8.5%來增加你的收入並抑制需求。如此一來城市將會有一筆小小的盈餘。

Note 稅制調整

在這一代稅制的訂定可以說是一門大學問，善用稅率來控制RCI需求，會發現遊戲竟然變成如此的簡單。重點是先點取RCI圖示叫出RCI需求表，查看各需求的狀況。假如城市正處於發展階段，便可以依照需求表來開拓區域。但假如目前正在養精蓄銳，不妨利用時間把RCI圖表上需求較高的區域稅率調高，只要需求不要呈現負數，都不用擔心市民會離開。不過除非刻意不要讓某些區域產生（如高汙染工業區），否則稅率最高最好不要超過9，而且一但存夠錢準備繼續發展，要立刻把稅率調回來。



利用稅率的調整來快速撈錢

這時時間大概也過五年了，準備展開第二波的建設。這一波要先利用剛剛賺來的錢把壅塞的路段鋪上道路，然後在住宅區正中央各建造一座中學、一座博物館與一座警察局、適當調整經費來涵蓋整個區域。遊戲初期市民的教育程度大概只有40~50，經過小學與圖書館的洗禮，等教育程度提高到小學的上限80，商業區就會開始慢慢繁榮了。

緊接著繼續在正中央興建中學與博物館，同樣先將預算調到最低，過個三五年，當市民的教育程度提高到100左右，試著將中、低收入工業區稅率調到15%~20%，高科技稅率則調低到6.5~6%，隨著時間的進展，應該會發現工業區原來的中、高汙染產業漸漸變成廢墟，立刻將這些廢墟剷平，等到上方的空氣汙染漸漸消失，高科技工業就會慢慢進駐了。



將高汙染的廢墟一一剷平讓高科技工業進駐

這時人口數會呈現一波高成長期，立刻隨便找個地方建造大學，幾年時間就可以把教育程度提高到130；假如資金還是很充裕，不妨打開法令視窗，勾幾個目前所需要的法令。或者找一些沒有用到的空地建幾座公園，對地價將有相當正面的影響。

緊接著準備在本區旁邊規劃下一個區域，回到步驟一用同樣的方式規劃另一個7x7的，慢慢利用現有的資金盈餘來開發第二個區域，千萬不要躁進，若發現資金開始短缺就先暫時停止開發累積資本，用時間換取金錢。慢慢的就可以把整個地圖建滿了。

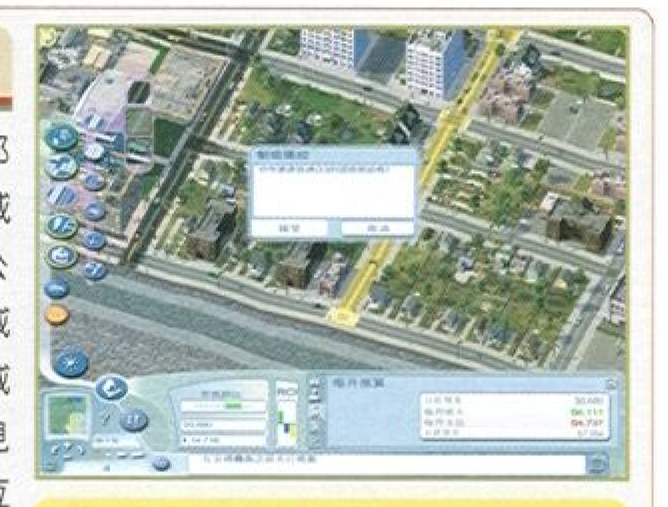
五 救急法寶



建造軍事基地將會對治安產生嚴重影響

假如用光了一開始給你的十萬塊，遊戲會問是否建造軍事基地、飛彈基地、監獄、毒廢料處理廠等建築，這些建築物都有不良的影響，尤其飛彈基地，得花不少錢才拆得掉；不過這時已經破產的你最好還是盡量建，但記得離市中心遠一點，盡量建在地圖邊緣減少影響。法令中的賭博也可以讓它通過，每個月增加個100元不無小補。總而言之一定要撐到轉虧為盈。假如建造完這些建築物還沒收支平衡的話，大都只有走向破產一途。除非有把握只是應付短期需求，絕對不要跟銀行借錢，否則光是利息就會把你壓死。

六 區域分工



將道路拉到畫面外建立與鄰近區域的連結

所謂區域分工就是在一塊區域全部興建工業與商業區，另一塊鄰近的區域全部興建住宅區，並將道路、高速公路、鐵路、地鐵、水管、電線等拉到城市畫面外，這時會出現是否要拉到鄰城的視窗，選擇“是”後就可以在鄰城看見管線或道路。之後這兩座城市就可以互相扶持來發展人口。

這種方式的優點是你可以專心的發展單一區域的人口，並在城市間互相支援水電、垃圾等基本運作。缺點則是很難控制城市各種區域的發展，並隨時得在兩地間切換。要向鄰鎮買賣水電垃圾，除了得讓水管電線與道路和鄰鎮連結外，還得先準備一年的資金，鄰鎮才會主動來找你交易，而且交易的量必須符合其需求，否則交易很可能會被中止。當然也可以在切到鄰鎮後立刻進入預算視窗中止交易，藉由這種方式賺取鄰鎮的錢。由於鄰鎮這時處於暫停狀態，實際上的金額並不會減少，不過使用這種方式每次一進入城市都要記得再調整回來。

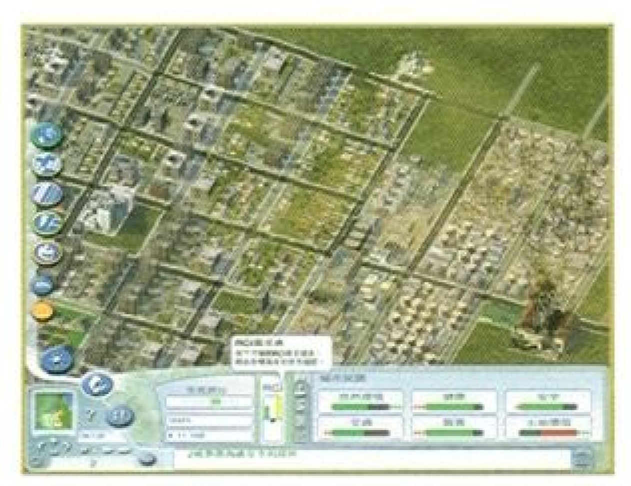


利用城與城間相互支援來發展大都會

貳 區域管理

看完了新手上機的部份後，接下來讓我們來談談一些理論的東西。區域管理可以說是整個遊戲的精華所在，尤其這一代加入了收入與區域種類的觀念，玩家只能操作變數來滿足各種區域的需求，讓遊戲更具挑戰性。可以說一旦了解區域需求的運作模式，就掌握了整個遊戲的精華。

一 區域規劃要領


區域的規劃不能只仰賴 RCI 圖示來判斷

提到區域規劃，相信大部分的玩家都會聯想到不就是滿足 RCI 的需求就好了嗎？比如當商業區與工業區的需求高過於住宅區時，表示有太多失業人口，必須盡快規劃一些工業區或商業區來滿足市民的就業需求；但有時商業需求高到破表，於是規劃了一大片商業區，卻沒有任何人來工作，其中最大的癥結就是規劃的商業區並不是市民想要的！比如市民可能想要低服務的商業區，你卻規劃出一堆高價的商業辦公室，也難怪辦公室要養蚊子。然而在遊戲裡只能選擇商業區的密度，怎麼去選擇商業區的種類呢？這就要靠變數的管理了。


由 RCI 需求圖表才能真正得知各種區域的實際需求量

首先必須藉由統計資料，來得知哪個區域是最適合規劃區域的所在。如何知道到底需要哪種類型的住宅區、商業區、或工業區呢？看 RCI 那三條柱子是不準的。最好是點選畫面上的 RCI 圖示秀出“RCI 需求圖表”，在圖表上先看看現在最缺乏的是哪種類型的住宅區、商業區或工業區，然後打開“資料總覽”的“環境條件”，點取目前需求度最高的區域種類（如高收入商業區等），這時地圖上就會以顏色秀出此刻最好的設置地點，越紅的地方代表環境不良，越綠的地方代表環境條件良好。確定地點後，再衡量財務能力來決定設置的區域密度即可。

二 住宅區的規劃


學校、醫院等設施是住宅區不可或缺的服務

住宅區是城市的根本，也是建設時最惱人的地方，要隨時注意該地區的交通、汙染、水電垃圾、教育醫療、消防治安等等。規劃方式在新手上機的部份已經有提及，這裡我們就不再累述。住宅區需求高時，代表需要大量的人力資源來補充工業區或商業區的工作，要注意的是有些工作仍然需要低階層的勞工，因此在規劃新住宅區時，記得盡量不要規劃在高地價的區域，以免搬進來的盡是一些成天享樂的達官貴人。

另一方面，居民收入與教育程度息息相關。居民越富有代表他的教育程度越高，因此大量興學來提高市民的智商等級可以讓他們找到更高等的行業並更富有；但要注意的是在任何高級商業區或高科技工業區裡仍然需要一些低收入（也就是低教育程度）的市民來從事一些勞動的工作，因此假如把所有市民教育成大學程度，先不要高興得太早，並不是所有的大學生都願意去當工友的。

三 商業區的規劃

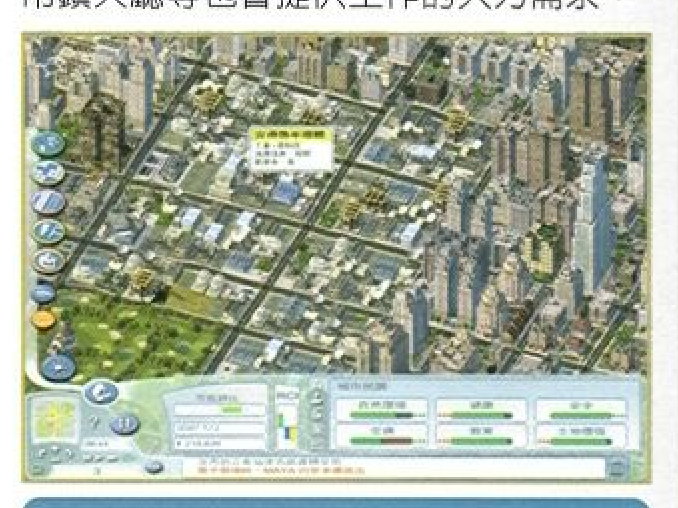
商業區的需求依照商業種類而有所不同，比如服務業通常會靠近住宅區，假如服務業需求很高的話，記得在住宅區附近規劃商業區。而一般的商業大樓（辦公室）則有群聚效益，因此建在鄰近商業中心的商業區比較容易成為中高收入的商業區。但無論服務業或商業都不能離居民太遠，以免通勤時間過久降低居民就業意願。

在中等收入的商業辦公室（點問號時你會看到§§圖示）所需要的勞力兼具收入低中高的市民，換句話說，必須要有一些低收入的市民來當跑腿，大量中收入市民來辦公，以及少數高收入的高階管理階層。收入越高的商業區所需高收入的工作者越多。

四 工業區的規劃

至於工業區的部份，中高汙染工業除了通勤時間外，還需考慮貨運時間的長短，越靠近港口、機場或邊界道路的工業區會越理想。此外工業區也必須規劃在較為平坦的地面，製造業與高科技業必須建造在空氣汙染不嚴重的區域；至於農業只要有乾淨的水源、便利的交通、平坦的地表與便宜的地價就可以發展得很興盛了。興建農場的好處是沒有汙染，吃天然食物的市民也比較健康。缺點是佔地過大，容納人口少，稅收不多等。必須善加利用以上提到的變數來控制工業區種類的分佈。

一般來說 RCI 需求會形成一個循環，城市裡有越多市民，就會有越多的工作需求，而在大幅規劃工業區與商業區後，CI 的需求越多，就會吸引更多的市民前來定居，城市也會因此越來越茁壯。記得許多非 RCI 的建築物如博物館、市鎮大廳等也會提供工作的人力需求。


高科技業必須建造在空氣汙染不嚴重的區域

五 需求的控制

除了規劃區域來滿足需求外，還有許多可以控制區域需求的方法。最直接的方法就是調整稅率。將某一種類的區域稅率調低可以鼓勵該類區域增加需求，反之則會抑制需求。最直接的例子就是在市民教育程度提高後，大幅提高高汙染或中汙染的工業區稅率，並降低高科技工業區的稅率，會立刻發現現有的高汙染工廠一一變成廢墟，用手動的方式將這些廢鐵皮屋整平後，高科技公司就會一一進駐了。記得這些效果都需要三個月以上才會慢慢顯現，行動前請先確保自己的荷包無虞。



將中低收入工業區稅率調高便可大幅降低需求

另一個控制需求的方法是提供該種類區域必要的設備或建築，比如醫院或學校等等。如前所述，學校的涵蓋範圍影響市民的教育程度與收入，而醫院則會吸引收入高的市民。假如想要建造一片低收入的住宅區，遠離學校與醫院會是一個不錯的方法。最後法令也會影響區域需求。比如空氣清淨法案、促進旅遊法案或水資源節省法案等都會影響整個城市的大環境，詳細閱讀這些法案的說明將有助於區域的控制。



城市法令將可有效影響區域需求

六 區域需求的極限

在人口數與區域大小的限制下，所有的區域需求都有一定的界限，這就是所謂的需求極限，在這些界限下怎麼努力也是枉然。唯一可以打破界限的方法是連接到鄰鎮，或者建造相關的設施，如幫助住宅區的市民建造公園、幫工業區與商業區建造機場或海港等等。



此外，選錯地點也無法滿足特定的區域需求。比如想要建立高科技工業，就得滿足該區域市民教育程度高、通勤或運送時間短、犯罪率低、垃圾與空氣汙染值低、地價中上、無輻射或陡坡、交通便利等條件。這些變數都會統一之後呈現在“資料總覽”的“環境條件”裡。有時會發覺雖然有需求，但所規劃的區域卻無人進駐，這時通常是需求的區域種類不適合坐落在該區域，趕快觀察統計圖表，另覓他地來規劃吧！

除了被動的按圖索驥來規劃區域外，也可以嘗試主動改變環境來增加需求。比如提供良好的教育與醫療、提高治安與火災防治率、降低犯罪率、通勤時間、空氣、水源、垃圾與噪音汙染，並興建公園、海灘、雕像等設施，便可規劃出一大片適合高收入居民的良好環境。反之興建一些令人嫌惡的建築如軍事基地或垃圾掩埋廠等，自然會吸引低收入的居民。



私立大學可以明顯提高需求極限與地價

七 避免需求呈現負數

當某些區域過多時，會發現某些需求會呈現負數，這對資源當然是一種浪費。因此盡量均衡發展三種區域，避免進入負數，一旦不小心看到負需求的區域，立刻找出原因與防治之道才是上策。如果有與規模相當的臨鎮連接道路或鐵路，則過多的人口或工作機會可以轉移到臨鎮，會比較容易達到平衡。建議有資金盡量與臨鎮相連結，以避免 RCI 不均衡的狀況。

一但需求呈現負數，建築物就很容易毀壞，至於其他的毀壞原因，包括水電設施的缺乏或者該建築物的時間過久等等。這些建築物是城市的毒瘤，不但無法由此獲得稅收，而且還容易發生火災並提高犯罪率。一般來說假如需求充足的話，這些建築物會自動被拆毀並建造新建築。但更多時候（尤其工業區）必須自己動手拆。在拆之前記得先用問號確認是否該建築物為空地或無人居住。

在規劃新區域時，一些人口成長時所需的設施將會為財政帶來沉重的負擔。因此除非資金雄厚，否則不要一次規劃太多區域以免導致需求呈現負數。RCI 的平衡可以說是模擬城市的精華，而新作加入各種種類的區域後，用變數控制這些區域更成為遊戲裡最大的樂趣。嘗試用上述的方法來規劃區域，會漸漸發現原來遊戲是那麼的容易掌控。



呈現負數的需求將會導致建築物的毀壞



參 交通問題

交通問題可以說是這一代中最令人頭大的，幾乎沒有什麼規章可以依循，只能用利用嘗試錯誤法來嘗試。最重要的是第一個影響圈建造完成，城市首次收支平衡後，再規劃第二個影響圈時，由於比較沒有財務上的問題，最好就能預先留一些空地給捷運系統；尤其假如要建造高速公路的話，至少要留下兩格的寬度，下交流道的部份還要在左右各多留兩格。假如沒有先規劃好，光是拆那些建築物所花的費用就夠讓人心疼了。以下將針對每個捷運系統來一一介紹。

一 街道與道路


適時將繁忙的街道轉為道路

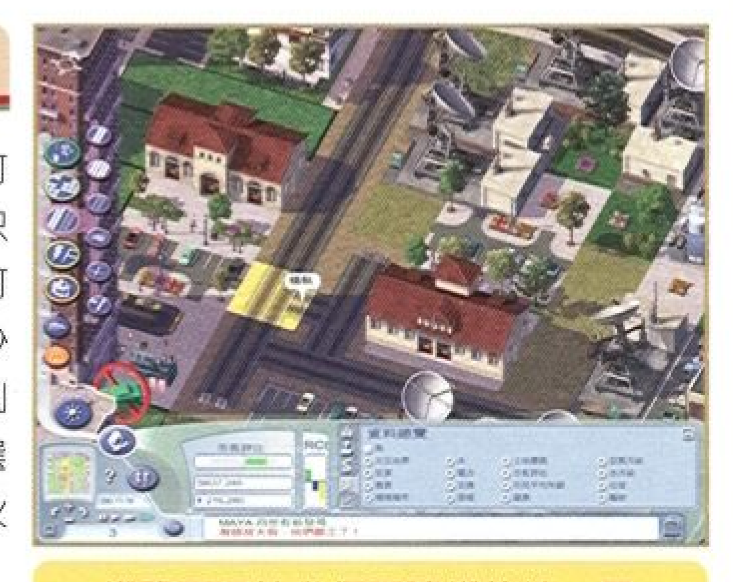
一開始在規劃城市時盡量用街道來鋪設，不但便宜，維護費用也較低；等交通開始出現問題後，陸續將壅塞的路段改為道路即可。一旦人口超過一定的數量，會發現幾乎所有的街道都被換成道路了，這時表示城市裡的車輛已經夠多，以後規劃區域時直接用道路即可。由於道路會造成嚴重的空氣汙染，盡量不要太過密集，也可以降低道路的維護費用。記得千萬不要調低交通部的道路維護預算，否則坑坑洞洞的道路馬上會讓市民寸步難行；假如城市人口超過十萬人，道路一定會不敷使用，這時就得考慮其他的交通工具了。


利用高速公路通往鄰鎮可大幅提高就業率

二 高速公路

假如發覺某些主要街道就算建了道路後還是滿江紅，周遭又沒有什麼貴重建築，這時可能要考慮用高速公路來替代了。如前所述，高速公路佔地兩個，與周遭垂直或水平道路的連結也要花掉不少空間，因此建造前除了考慮荷包是否充足外，一定要量量看空間是否足夠，否則光是拆光沿途的建築物就要耗掉不少本錢了。

三 火　車


鐵路要迴轉必須要讓鐵軌繞一圈

首先來談談鐵路的鋪設：這可以說是所有的運輸中最容易的，只要用鐵軌把原先的道路取代掉就可以了；取代時盡量選擇使用量較少的街道，才能把對交通的影響降到最低。火車站一共有兩種可以選擇，分別是載人與載貨的；由於火車站佔地不小，無法興建太多個，盡量把車站放置在該區域的正中心，如住宅區或工業區的正中央等等。尤其工業區一定要放置一個，以利貨物的運出。記得火車是無法轉彎的，假如希望火車能轉彎運載貨物，可以讓鐵軌繞一圈形成一個循環，火車方能來回運送貨物。

四 巴　士

在興建巴士站時不要被“資料總攬”裡的交通狀況所誤導！假如沿著壅塞的道路建巴士站，會發現許多巴士站根本沒人搭。比較好的方法是觀察各區域的建築物，選擇人口比較稠密的地方個別興建巴士站，尤其是市民上下班的必經之路，也就是在住宅區與工商業區之間。隨時注意訊息欄，查看巴士站的搭乘率。假如某些巴士站的搭乘率太低，代表該處無法有效疏散人潮，立刻拆掉這座巴士站，另外找地方來設置站牌。

盡可能不要把巴士站設在十字路口交接處，把這些地方留給地鐵站。放置站牌的時候假如沒有適合的空地，可以選擇拆掉較為老舊的建築物。記得遊戲裡的行人只願意走到最近的巴士站，而且他們也不會過馬路，因此在熱鬧的街道上兩邊都得放置巴士站牌才能紓解人潮。


由巴士站的使用率可以得知疏導人潮的成效如何





五 地　鐵

地鐵不但昂貴，也是所有交通工具裡面最難搞定的：不像巴士站發現地點不好只要拆掉，假如同樣的方式使用在地鐵上，你可能要準備一大筆錢才夠花！建造地鐵最好先拉鐵路再去安排地鐵站，鐵路佈置的地方可以參考交通的資料總攬，緊靠著擁擠道路一邊一路拉過去，同樣以田字型慢慢形成地鐵網。然後將地鐵站建在地鐵網的交叉口或人口稠密的地方，地面出口記得緊鄰馬路，最好能在十字街口才能吸引較多的行人來搭乘。

假如你有心建地鐵捷運站，最好至少準備五萬元以上，先在最擁擠的路段建造一個雛型，然後再慢慢擴充。建造前記得先存檔以免造錯地方。隨時查看各捷運站的使用率來調整位置。一般來說假如捷運站位於地鐵的交叉結點，出口位置也夠繁榮的話，使用率通常可以達到一兩百以上。建完捷運站後就把該處的巴士站拆掉，市民有捷運可搭的話是不會考慮巴士的。



建成田字型的地鐵最能有效的紓解交通

肆 其他要訣

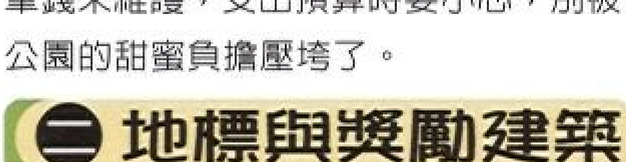
看過以上的部份，相信建造一個大都會對你來說已經是輕而易舉。接著我們再列出一些遊戲進行時的小要訣，希望對遊戲進行有幫助。

一 公園的建造



公園與噴水池都可以提高周圍的地價

公園設施的建造是讓城市煥然一新的不二法門，除了可以綠化空氣、提高地價、引來高科技工業、高收入商業與住宅區之外，還能提高各區域的需求極限，吸引更多的市民前來定居。在遊戲後期會發現城市裡有許多沒有填滿的畸零地，在這些地方蓋上各種類型不同大小的公園或娛樂設施，可以發揮意想不到的效果。不過每個公園都需要花一小筆錢來維護，支出預算時要小心，別被公園的甜蜜負擔壓垮了。



二 地標與獎勵建築



獎勵建築通常得支付昂貴的維護費

在遊戲中偶而會得到一些如歌劇院、圖書館、博物館、私立學院和大學等等獎勵建築，各種獎勵建築都有不同的功用，也都有一定的影響對象和範圍，包括增加所在地的需求、提昇市長聲望、降低汙染等等。有些獎勵建築或地標必須花費鉅資來購買與維護，目的只是在增加市容，值不值得見仁見智；假如還沒確定是否要建設，可以先擱置，往後有需要時再打開“市政工具”裡的“獎勵建築”尋找就可以了。有些獎勵建築不但價格特別貴，維護費用也不便宜，建造之前可得要三思。此外大部分的地標也都有跟獎勵建築一樣的功能，但價格與維護費通常要貴多了。以下我們會列出所有獎勵建築對於區域的影響給大家參考。



除了獎勵建築與地標外，遊戲裡有許多建築物必須要達到一定的條件才可以建設，比如最乾淨的核融合發電廠必須要城市裡的高科技工業人口達到4000人，而且能源需求超過30000才能興建，而且每個月的維護費用高達10000元。假如特別想要某些建築，可以盡可能滿足這些條件來取得。

三 高密度的迷思

一般玩家建到後期，將整片區域建滿之後，一定會想辦法把所有的區域換成高密度區域，殊不知這樣會引發許多問題：首先高密度區域一鋪好，人民就會不斷擁進來，人口數暴增的結果交通一定大亂，捷運站一定要密到一定的程度才有辦法疏通，衍生出來的就是空氣品質的大幅下降。其次大量的人口已經不是現有的教育醫療影響圈可以負荷的，除非多建幾座醫院與學校，否則就算把預算調到最高，教師與醫生仍然會不斷的罷工給你看，然而醫院與學校都是維護費花得最兇的單位，於是早期入不敷出的惡夢再度降臨，偏偏人口因為生活環境的惡化又不斷流失，路易王有一次差點就慘遭滑鐵盧，後來是靠刪掉所有教育經費來存錢才把城市救回來。因此建議大家蓋高密度區域時要循序漸進，不要仗著自己錢多，一次就蓋一大片。到時進退兩難，吃苦頭的還是自己。



高密度的代價就是生活品質的大幅降低

結語 功成身退

這一代由於將一座大城市分成許多小區塊，因此每個區塊的面積都有限，很快就會發現整片區域被蓋得滿滿的。這時還能作什麼呢？當然是在有限的區域裡將人口數撐到最高。首先可以把所有的區域都換成高密度，順便可以調整區域以充分滿足 RCI 各種類的需求，接下來開始調整交通狀況，在損益平衡的前提下大量興建地鐵，目標是城市裡沒有任何的交通阻塞以及空氣汙染。最後發現人口再怎麼衝都衝不上去了，RCI 需求仍然滿滿的，這時就可以調高稅率來壓低需求，趁機大撈一筆。然後慢慢享受建造獎勵建築或地標的樂趣吧！假如這些都沒辦法滿足你，或許可以考慮回到大地圖，選一塊鄰近的處女地來進行開發。相信你很快又會沈迷在遊戲之中。



在有限的區域將人口數衝到最高將會帶來無上的成就感

附錄 地標與獎勵建築效果一覽表

影響住宅區的建築（以影響指數大小來排列，影響指數為負值代表有負面影響）

建築名稱	影響指數／半徑	建築名稱	影響指數／半徑	建築名稱	影響指數／半徑
市長雕像Level 4	+100／半徑 48	市長雕像Level 1	+25／半徑 17	藝術宮	+0／半徑 0
市長官邸	+100／半徑 48	小型噴水池	+25／半徑 15	王宮	+0／半徑 0
大型花園	+85／半徑 45	巡邏塔	+20／半徑 80	廣播電台	+0／半徑 0
禮拜堂	+80／半徑 28	道路開放區	+10／半徑 10	度假飯店	+0／半徑 0
海灘	+80／半徑 10	阿拉摩城堡	+0／半徑 0	羅特斯市政廳	+0／半徑 0
大型公園綠地	+75／半徑 45	阿爾克綽茲惡魔島	+0／半徑 0	史密斯大廈	+0／半徑 0
高爾夫俱樂部	+75／半徑 27	阿瑪利安堡皇宮	+0／半徑 0	斯芬克斯像	+0／半徑 0
市長雕像Level 3	+75／半徑 27	美國銀行	+0／半徑 0	聖巴斯教堂	+0／半徑 0
農畜產品中心	+75／半徑 27	中銀大廈	+0／半徑 0	自由女神像	+0／半徑 0
中型遊樂場	+75／半徑 25	大笨鐘	+0／半徑 0	證卷交易所	+0／半徑 0
中型花園	+70／半徑 30	加州廣場	+0／半徑 0	泰姬瑪哈陵	+0／半徑 0
中型公園綠地	+60／半徑 30	克萊斯勒大樓	+0／半徑 0	東京鐵塔	+0／半徑 0
私立學校	+60／半徑 24	市政大廳	+0／半徑 0	倫敦塔	+0／半徑 0
遊樂場	+60／半徑 15	CN 塔	+0／半徑 0	美國國會大廈	+0／半徑 0
小型花園	+60／半徑 15	科伊特塔	+0／半徑 0	華盛頓紀念碑	+0／半徑 0
市長雕像Level 2	+50／半徑 22	法院	+0／半徑 0	白宮	+0／半徑 0
總圖書館	+50／半徑 22	醫學研究院	+0／半徑 0	小聯盟運動場	-20／半徑 16
大型美術館	+50／半徑 22	帝國大廈	+0／半徑 0	園遊會	-25／半徑 17
大學	+50／半徑 22	芬威廳	+0／半徑 0	電視台	-25／半徑 17
小型公園綠地	+50／半徑 15	Fernsehturn	+0／半徑 0	遊客娛樂中心	-25／半徑 17
涼亭	+40／半徑 40	大拱門	+0／半徑 0	大聯盟運動場	-50／半徑 20
社區花園	+40／半徑 35	大金字塔	+0／半徑 0	高等研究中心	-50／半徑 22
墓園	+40／半徑 20	古根漢美術館	+0／半徑 0	行政管理局	-50／半徑 22
大型噴水池	+35／半徑 30	聖索菲亞教堂	+0／半徑 0	賭場	-50／半徑 22
滑板公園	+30／半徑 60	好萊塢標誌	+0／半徑 0	貿易中心	-50／半徑 22
足球場	+30／半徑 50	獨立紀念堂	+0／半徑 0	軍事基地	-90／半徑 30
壘球場	+30／半徑 50	傑佛遜紀念堂	+0／半徑 0	聯邦監獄	-90／半徑 30
籃球場	+30／半徑 30	約翰漢考克大樓	+0／半徑 0	垃圾處理場	-100／半徑 32
網球場	+30／半徑 30	林肯紀念堂	+0／半徑 0	飛彈基地	-100／半徑 48
草坪開放區	+30／半徑 15	京華城全生活廣場	+0／半徑 0	有毒廢料處理廠	-100／半徑 48
中型噴水池	+25／半徑 25	電影製片廠	+0／半徑 0		
市立動物園	+25／半徑 17	歌劇院	+0／半徑 0		



秘技開發室

遊戲破關最佳捷徑

公告

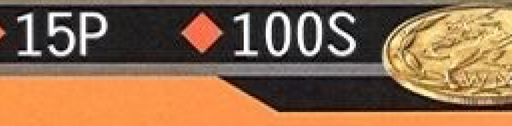
歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

學者 冥軒 ◆15P ◆100S



異域狂想曲



先去網路上下載1.02版更新檔，然後用菲利普的電動絞肉機打碎擋在無盡之都下水道的石頭，再用潘朵拉的命運之雷讓水門開關充電，之後找到一個上鎖的寶箱 對話2.3次後的選項選「汙辱他」然後開打，打贏後再對話可得開鎖技能+每人120的經驗值，然後存檔再讀取，再找個人按M進入戰鬥，戰鬥進行一會，他就輸了，然後再對話又可得開鎖技能+每人120的經驗值，重複這動作就可升到10級了!

學者 nono ◆15P ◆100S



不可能的生物





遊戲時按[~]就會出現位置可以輸入秘技，打以下的秘技之後，再按ENTER。 如聽到"Somebody's cheating"那麼秘技即可生效，再按[~]繼續遊戲。

cheat_coal(數目)	改煤數量(Coal)
cheat_electricity(數目)	改電數量(Electricity)
cheat_buildings	開啓所有建築物
cheat_rank	更改你做生物的等級(rank)
cheat_	自殺

▶學者　聖騎士 路易王



地城英雄誌





拿起左邊的骨頭並在方形的椅子上使用十次

1 在一開始進入遊戲後在地下二層，逃出關著你的監獄並打倒第一個哥布林守衛，你會在房間看到一張桌子和一張椅子，而角落會有兩根骨頭，拿起左邊的骨頭並在方形的椅子上使用十次，你會得到一大堆好裝備，包括一個背包，一把終極武器meteor saber以及全套的Ylsides盔甲等。此外背包裡還會有一些奇怪的標誌，按下"Enter"使用這些標誌就會有一些就會有一些特別的效果。

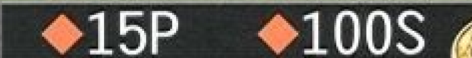
2 在你解決掉巨人的罷工事件之前，你可以先到地下一層Arx城的銀行處買幾張哥布林的礦區股票，等你解決巨人的罷工事件後，股票的價格會上揚，這時再把股票賣掉你就可以發一筆小財了。



3 在遊戲的尾聲，你準備攻入Ylsides大本營前，會在地下四層處發現三個士兵守護著一個箱子，太靠近箱子士兵就會攻擊你，要不要殺光他們隨你高興，反正箱子裡也沒什麼好東西。

4 不論在遊戲什麼時候，只要你使用魔法畫出“W”或“UU”(多試幾次才容易成功)，畫面就會變成很像早期“地下創世紀”的風格，不過遊戲內容完全相同。懷舊的老玩家不妨試試看。

▶學者　丫呆





◆15P　◆100S





俠盜羅賓漢





在遊戲中確定你控制的角色站立，然後將你的滑鼠指標指向“跪下”圖示，按F11叫出控制臺，鍵入下列秘技：

GOODLUCK	為戰役增加更多的交叉點
CASH	得到更多的錢
BINGO	所有的角色加999彈藥
IMMUNITY	所有角色刀槍不入
MERRYMAN	得到一個額外的嘍囉
TIMELESS	時間停止
PAM	使所有的敵人在近身搏鬥中都變得很愚蠢
UNBLIP	在地圖上可看見所有的角色
WINNER	此關獲勝

▶畢比



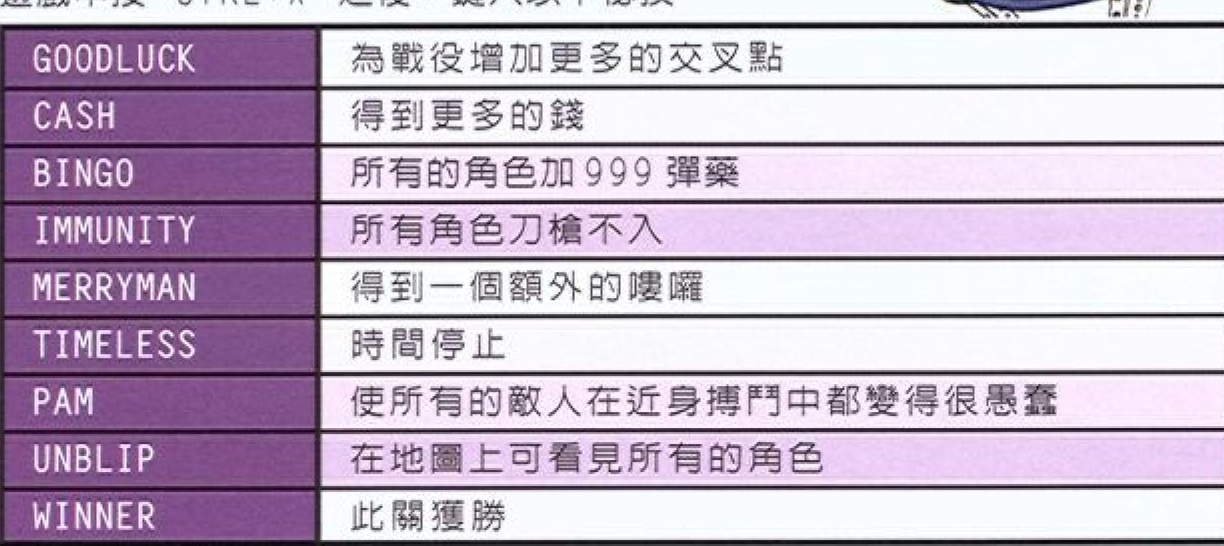
模擬城市 福爾摩沙







遊戲中按 CTRL+X 之後，鍵入以下秘技：



GOODLUCK	為戰役增加更多的交叉點
CASH	得到更多的錢
BINGO	所有的角色加999彈藥
IMMUNITY	所有角色刀槍不入
MERRYMAN	得到一個額外的嘍囉
TIMELESS	時間停止
PAM	使所有的敵人在近身搏鬥中都變得很愚蠢
UNBLIP	在地圖上可看見所有的角色
WINNER	此關獲勝


1月27日
玩具世界準時武裝暴動！！
衝啊~
機甲昆蟲造反！
海洋雄兵作亂！
可愛機甲大作戰上市！！


正宗麻將
雍正王朝
快樂胡牌摸天下
歡喜連莊過新年!!
眾玩家聽旨！
歷史機密解碼，
超辛辣麻將角色扮演上桌！



智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
創新電腦軟件公司
摸出歷史大黑幕
揭開雍正登基之謎！
自由闖蕩多樣任務，
到北京皇宮、王府、酒樓爭錢奪利，
威脅利誘、挖對手醜聞，
牌桌較勁打通政商關係！
通殺卡片出老千
百寶卡片萬牌變色，
起手天胡地胡大三元、贏牌番數翻三倍，
無奇不有的鴻運道具，
扭轉牌局乾坤，隨摸通殺四方！
自設牌局選花樣
上手容易牌局千變，
自選難度高手新手齊樂，
電腦對戰、區網連線趣味對戰，
多種模式玩法歡樂全年！
耍寶人物笑連莊
高官權貴、販夫走卒60多位牌痞子上場，
耍寶說學逗唱，牌品各出奇招，
出言狠毒，辛辣笑翻一家大小！



天龍八部
金庸
The Semi-gods And The Semi-devils
蕭峰、段譽、虛竹誰也逃不出你的手掌心！
遊戲縱橫天龍八部，
「線上聯手」掌控英雄命運！
拳打丐幫喬峰，腳踢姑蘇慕容，
陪段譽情路坎坷，伴虛竹奇遇連連，
奇功祕錄、神兵利器盡收手裡，
江湖事件、武林前途一肩挑起，
扭轉故事結局，掌控英雄命運，
改寫金庸經典，天龍八部由你再創新局！！
段譽
虛竹
蕭峰
招式與心法的武學極致攻略
自由與開放的多線劇情選擇
英雄與命運的劇情參與定奪
交流與分享的全新網路設計
【尋找阿ㄓㄨ】得獎名單公佈
天龍八部平裝小說一套...................3名
劉宇昇 魏淑君 馮筱如
天龍八部平裝電玩遊戲一套......10名
黃麗文 呂生任 黃筱嫚 張佳琳 周美桂 劉康權
任鈺甄 徐久淑 吳桂萍 陳依萍
天龍八部精美海報一張...............20名
吳麗萍 謝麗盈 陳俊鑫 鍾奕安 嚴萬富 鄭鴻儀
紀美君 林益增 裴安安 宋婉怡 潘均儀 黃士英
吳慶安 李偉民 張莉娟 劉盈蓁 孫曉芳 陳儀安
吳育雯 周凱祥
智冠科技股份有限公司
www.gamedreamer.com.tw



遊戲向上委員會

騎士團在此進行石盤的評鑑











遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！



聖騎士—路易王

地城英雄誌

Arkane Studios 是一家法國遊戲開發工作室，該工作室的成員已經有相當多的遊戲開發經驗了。來自各領域的成員曾經參與設計的知名遊戲包括 Alone in the Dark、Messiah、Sacrifice 等等。也因此雖然「地城英雄誌」(Arx Fatalis) 雖然是該工作室的第一款作品，卻獲得了相當高的評價。

曾經一度是電腦遊戲主流的角色扮演遊戲，在幾年前日趨式微，許多有名的大作都正式劃上休止符，幸而在一些公司努力的經營下，又慢慢贏回玩家的歡心，前一陣子發行的 Morrowind 或絕冬城之夜更是其中的佼佼者。然而骨灰級的老玩家相信都忘不了一些第一人稱角色扮演遊戲的經典，如地下創世紀系列或黑暗王座系列等等。現在這款正統的第一人稱地下城角色扮演遊戲 Arx Fatalis 終於在苦候三年之後發售了，果然在國外掀起了一陣懷舊風潮，深受老遊戲迷的好評。

為了塑造出一個地下城的環境，故事一開始就敘述由於太陽的消失，所有地面上的種族包括人類、哥布林、巨人、鼠人、蛇人等都不得不遷移到較為溫暖的地下以躲避地面上永無止境的黑暗與寒氣，每個種族在不同深度的地底建立起各自的國度，並維持著巧妙的平衡。然而一些渴望回到地面生活的組織卻不顧一切意圖召喚魔神來協助他們，你被送來的目的就是為了要阻止這個陰謀。這雖然又是一個老掉牙的故事，但製作小組巧妙的用了許多過場事件來彌補劇情的空洞，如國王與失散公主間的愛恨情愁，與蛇人族間的相互利用。不過基本上遊戲的重心仍然放在冒險跟解謎上，主線劇情較短。還好遊戲裡有不少支線任務，可以用來消磨不少時間。

大家可能會覺得，既然整個遊戲都在地下城進行，那遊戲畫面一定沒有什麼可看性。事實上剛好相反，這個地下城可不只我們常見的那種窄窄小小的通道，每一層的高度與縱深都大得嚇人，甚至可以容納的下一座城池。在許多遠方以霧化處理的場景，你甚至不會感覺到自己是處於地底下。遊戲裡巧妙的運用各種凹凸貼圖與色調調整，將地下城的各種景觀描繪得淋漓盡致。比如最上層的人類城市、哥布林統治的礦區、巨龍隱身之處的冰窟、矮人棲息的熔岩、或者如鬼屋般陰森恐怖的地窖等等，全部分佈在八大層的地底世界。最讓路易王佩服的是設計小組在場景方面的用心，讓你完全感受不出有哪個區域的貼圖是重複使用的，場景跟場景的接縫也十分平順，加上逼真的光影效果，連 Morrowind 都要甘拜下風。加上在打開 EAX 音效後，所有環場音效的定位都十分清晰，相信有接觸過試玩版的玩家都會很快就沈迷於如此逼真的環境裡。



而除了環境逼真外，所有遊戲所見的物品幾乎都可以跟玩家互動。所有東西都可以拿起來丟，撿到各種藥草便可以合成煉製適當的藥劑。你甚至可以想辦法合成物品並經由一些加工過程來生產所需的物件。比如把麵粉到加水便可和成麵糰，再放在火上烤一烤就是麵包了。假如你吃麵包吃膩了，用桿麵棍桿一下麵糰可以製作生派，再加上蘋果變成生蘋果派，烤一下準備享用蘋果派大餐吧！

提到用餐，遊戲的主角雖然是神派下來的使者，不過五臟廟也會唱空城記，唯有在飽腹的情況下，主角的生命值與法力才會隨著時間慢慢回復。否則假如主角喊餓了還不餵他，不久後生命值就會不斷的下降。遊戲裡可以吃的東西很多，從香菇、胡蘿蔔到自製的烤麵包、烤肋排、派皮等



等。不用擔心會因此餓倒在路邊。假如你看到某些雞豬，也可以用火球術去轟，不久就可以享用到香噴噴的烤全雞或肋排全餐，這些設定都大幅增加了遊戲的真實度和樂趣。

整個遊戲最令路易王較為不滿意的地方大概只剩下存貨系統了。雖然遊戲採取類似「暗黑破壞神」等物件格的方式，但為了怕擋住遊戲畫面，一個背包的物件格只有三個。就算玩家隨著劇情的推進撿到其他的背包，還是必須在各背包切換，這點在製作物品時尤其不便。另外任務日誌也做得不甚理想，所有任務都以流水帳的方式記載，已完成的任務也沒有標記，每次探查目前任務時都要從第一頁開始慢慢找，而且也不是每一句與NPC的關鍵對話訊息都會記錄，加上自動繪圖系統無法自行標記，建議玩家最好自己準備筆記本來記錄。

遊戲裡使用了較為簡化的屬性技能系統，完全沒有職業的分別，總共有四個主要屬性（包括力量、智慧、敏捷與體質）以及九種技能（包括近戰、施法、潛行、弓箭、物品知識.....等等）可以分配，由於遊戲裡最多只可以升十級，因此在有限的點數下很難兼顧所有的屬性，也就是當你施法或戰鬥能力很強時，通常表示你的潛行能力一塌糊塗。偏偏在遊戲裡你只能控制主角一人，除了可以撿到有限的魔法捲軸來施展魔法外，許多技能都只能靠你自己。比如主角的物品知識過低的話，就算近戰技能再高也沒用，因為你根本無法辨識物品。因此技能的分配大大的左右了遊戲的難易度。

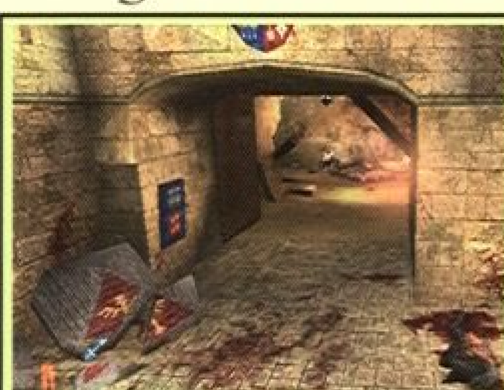


整個遊戲好玩的地方就在這裡，你大可將點數猛加在力量與近戰，當個戰士蠻幹，偷不到鑰匙就乾脆把人宰了，搜搜屍體就有。你也可以將潛行值或開鎖技能加得很高，一路偷到破關。為了測試遊戲的自由度，路易王先後用近戰、魔法、與潛行技能來進行遊戲，也嘗試過宰掉所有看得到的生物，結果竟然都能看到結局，這麼高的自由度真是讓路易王大開眼界。不過假如玩家手中沒攻略的話最好不要燒殺擄掠，因為許多重要訊息都是從NPC口中得知，一旦宰了他你就得瞎子摸象了。

遊戲的戰鬥系統也值得一題，無論使用弓箭、魔法或近戰武器，使用起來都十分得心應手。魔法系統尤其特別，你必須先收集符石，然後模仿符石上的咒文符號在螢幕上畫符才能施法。各種法術就是藉由符石的排列組合而成。這種在「善與惡」裡首創的施法系統可是首次出現在RPG裡。雖然你可以事先儲存三個法術，不過一旦面對強大的敵人，三個法術顯然是不夠的，這時你便能完全體會到奇幻小說裡法師來不及念咒施法的急迫感了，這真是一種難得的體驗。不過遊戲近戰武器的需求度刻意被強化，尤其面對最後魔王更需要終極武器來解決，弓箭在遊戲裡反而不實用，但練弓箭手也還沒難到過不了關的地步。總而言之每種職業都各有不同的樂趣，建議玩家們都可以試試看。

遊戲護照

GAME PASSPORT



地城英雄誌

設計公司：Arkane Studios

發行公司：英特衛

遊戲類型：角色扮演

P-1G、SB-Live 5.1、GForce4 4200、256MB RAM、32X CD-ROM、60GB HD

- 操作：存貨系統設計不良，戰鬥與魔法系統尤其卓越。
- 耐玩度：自由度夠，發展不同技能可獲得不同樂趣。
- 劇情：主線劇情稍嫌老套短促，但人物性格刻劃成功。
- 聲效：支援EAX環繞音效，但須另外安裝程式才可開啟。



- 畫面：地下城場景建構用心細膩，光影效果逼真。

接近完美的第一人稱角色扮演遊戲，用華麗的畫面與音效詮釋出類似「地下創世紀」高度遊戲性，並加入許多創新的要素。無論老骨灰或新手都不可錯過。

極品



聖獨角獸騎士團
草民騎士—老芋仔

復秦記

中國歷史最偉大君王之一的秦始皇，締建了無可抹滅的彪炳功績。太子扶蘇原本是繼任始皇的不二人選，但始皇迅雷不及掩耳的死亡、皇弟胡亥無端的陷害、舊友同僚無情的出賣、義軍奇士無私的襄助等等，促使在信史中已為胡亥所害的扶蘇，“死裡逃生”的踏上復仇的艱辛旅程。扶蘇是否能夠成功的顛覆歷史？使「秦殤」以降，不再有楚漢相爭呢？



接觸「復秦記」之初，老芋仔即強烈感受到遊戲中那股濃厚的人文氣息，而近似「暗黑破壞神」與「柏德之門」的遊戲風格，更是大大提昇了老芋仔亟欲一親芳澤的慾望。就遊戲的表面吸引力而言，「復秦記」無疑是極為成功的範例。其中最令老芋仔心醉神迷的，正在於對話系統所呈現的語言、文字之美，而這也正足令力主“去中國化”者最該心驚肉跳之處，玩家從中當可輕易領會，原來“語言”也能夠跳脫“本土化”的粗魯和野蠻的。老芋仔並非可憐復可鄙的政治搖擺狗，絲毫無意挑起極不營養的“意識之爭”；但凡自認或自謙語文能力有待加強的玩家，盡可藉由這款優質人文內涵的遊戲，好好的進行補強工作的。

不論是歷史或遊戲的劇情，秦二世為趙高害死，並改立子嬰為王之後，率領義軍起義的劉邦在長驅直入武關、攻佔藍田，並聽採謀士張良計策而誘降守關秦將之時，子嬰誘殺趙高而同時降於義軍，秦王朝乃就此正式宣告覆滅。在此之前，舉凡劉邦、項羽、張良、范增、李由、廖異、蕭何等等著名歷史人物，都將一一重登遊戲舞臺，並與玩家所扮演的扶蘇，展開各式可“隨君任選”的跨越時空的互動。在“多如牛毛”的NPC人物



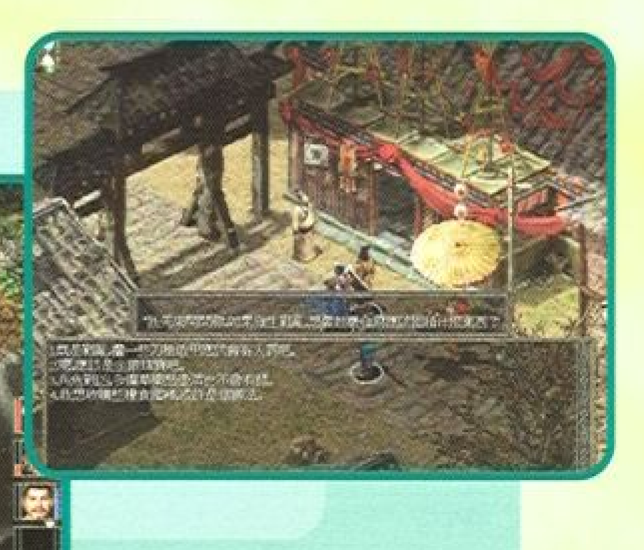
中，扶蘇可以邀請到五類不同能力的對象組成冒險隊伍，而這五類遊俠、力士、刺客、術士和巫師的角色，不僅擁有不同的技能，且在與扶蘇的親密互動中，最終甚至會影響到遊戲的結局方向的。

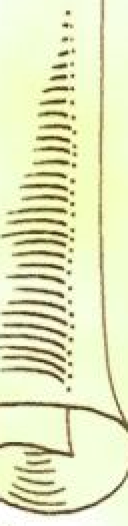
這款遊戲除了在劇情上保有相當高的自由度以外，在美術方面的表現功力，也是不容小覷的。場景設計富有寬闊視野的優勢，而經過考據的大秦帝國種種風土民情，亦都在遊戲的擬真畫面中展現無遺。這些依據史料而精心製作，且遠遠超出上百的獨立場景，在在都極盡所能的描繪出秦帝國舊時的城市、村鎮，以及鄉野、洞穴等等；而揚名於世的長城遺跡、秦皇陵和阿房宮等，更是極具大魄力的重現秦王朝燦爛輝煌的一頁。一如外國製作的著名遊戲一般，「復秦記」亦極真實的反應了晝夜的變化，以及細雨紛飛、大雪飄零、豔陽高照等等



自然氣候的時節更替；而極富智慧的地圖功能，不僅能隨心所欲的在大地圖與城鎮之間自由切換，玩家更可自由的加註標記、在不同城鎮快速的往返。這項足可傲視群倫的優良設計，非但貼切的再現大秦帝國昔日傲人的版圖，更使得這款遊戲加分不少。

說到遊戲在武器裝備系統的表現，老芋仔簡直就要老淚縱橫了：儘管一把鼻涕一把眼淚，恁怎麼也得先豎起…嗯，大拇指！…來盛讚遊戲極富人性的介面設計了。角色升級時的技能獲取，以及各屬性的數值分配等，設計得直教老芋仔誤以為重返「魔法門」系列遊戲了。而隊伍在征戰或搜尋所獲取的木材、礦石、獸骨、獸皮、獸筋等等，俱都可利用主角的打造技能自創道具；另如在武器











裝備上鑲嵌不同的寶石後，亦可附加特殊的輔助屬性；至於外國遊戲慣見的鑑定、修理等等技能，無一不是添加遊戲風采的要素。類似這般將原本不起眼的道具與武器屬性做此天衣無縫的結合，正是這款遊戲獨到之處，自行鍛造出的神兵利器或絕世鎧甲，更可組合成一套武裝，不僅大大節省行囊空間，且透過熱鍵功能，玩家不需打開道具介面就能更換各種武裝的。在分秒必爭的戰鬥中，這項貼心的設計更足顯現設計者獨具的匠心。

再看遊戲的戰鬥系統，其實是顯得很委屈的；老芋仔非指此環節在衆多優質表現的環伺下相形見拙，而是指戰鬥系統在諸多優良環節的搶眼表現下，被迫掩蓋了原本應有的耀眼光芒。冒險隊伍內定可擁有五位核心戰友，於戰鬥中除可自行發揮獨特技能以外，另可以熱鍵設定快速的招式攻擊；甚至在征戰過程裡曾經被馴服的野獸，也能透過召喚技能而現身助戰，若能善加運用這項技能，則戰場上的我方隊員就非僅五位而已了。戰鬥的另一項難度則在於，敵我雙方的屬性都有金、木、水、火、土五行之分，玩家若能適時適地的調整彼此間“相剋相生”的屬性，則攻擊將會展現出更令人意外的成效的。戰鬥致勝的不二法門是，玩家必須先釐清各隊員的屬性與特長，盡情發揮各隊員不同的技能或招式，並裝備各自擅長的獨特武器，方能達致默契配合、協同作戰的極致戰力。

氣象一新的戰鬥系統雖採即時方式，但玩家也可自行定義快捷鍵來輔助戰鬥，或是運用遊戲暫停的特殊功能，獲得稍稍喘息的空隙。運用技能在各式環境下佈設陷阱、採取各種可自由發揮的誘敵策略、靈活的各個擊破以瓦解敵方驚人攻勢等等，在在都是遊戲高自由度的最佳詮釋。通過一場場戰鬥的考驗，一次次全新冒險的體驗，玩家當可認同老芋仔給予這款遊戲極高評價的初衷。







遊戲護照

GAME PASSPORT



復秦記

設計公司：object

發行公司：第三波

遊戲類型：角色扮演

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM

操　作　智慧型介面設計極富人性，各項操作介面優質化。

耐玩度　可邀入隊的人物衆多，且與主角互動因果殊異。

劇　情　信史軼聞穿插演繹不輟，主線嚴肅兼支線豐富。

音　效　背景音樂呈現思古幽情，音效部份則表現較持平。

畫　面　人物造型富含古風，場景設計展現平實生活化。

優質人文氣息極其濃厚，故事取材別出心裁，飽含樸實古風而不落俗套；可以滿足自娛、傳家之需；在中文遊戲中有實力、也應該佔有經典地位之作。



E-MAIL 信箱—alex.sheu@msa.hinet.net

聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

異域狂想曲



遊戲的故事發生在一處由許多各式各樣大小不等的組織團體所構成的，不可思議的國度—愚者版塊。在此虛構的世界裡，失業人口則被冠以「流亡者」的稱號；所不同者，在遊戲裡的失業人口，尚有四處發揮愚蠢、肆無忌憚歇斯底里的“自由”。愚者版塊上的失業者，不必想著該如何解救世界或消滅魔王，反而可以很幸福的盡情享受遊戲人生的種種“樂趣”。

儘管遊戲手冊開宗明義即已表白，指稱這款遊戲的內容偏向“黑色幽默”，並有些許“激烈”用詞或將造成反感與難以接受；唯進入遊戲之後，老芋仔仍舊難以面對原本可以預期的低俗與不堪，因為她表現得確乎超出“幽默”多多，而主其事者非但由於本身的“粗俗”而曲解“黑色幽默”的意涵，更糟糕的是將自己原已預期玩家會反感或難以接受的“低級笑話”，發揮得更教老芋仔頻頻作噁！老芋仔絕非假道學者流，且素來的搞笑功力更廣獲本刊諸位編輯哥哥姊姊的青睞與讚賞，自束髮以來，更是悉心恪遵「可以活潑、但不要下流」的家傳祖訓，識者咸認這才是最上乘“幽默”的哉，豈是這款濫用“黑色幽默”的遊戲所能望其“腳”背的焉！嗚呼哀哉…

由是之故，這款遊戲所傳達出的“氣質”，簡直令老芋仔退避三舍、不敢恭維，連帶的對於遊戲其他部份的表現成績，自然要…秉公處理！抽離心中老大的不悅，老芋仔對於這款遊戲在美術方面的表現，還是得說說公道話，她其實還真的有不錯的成績，除了用色鮮明、色度飽滿圓潤之外，對於光影的處理亦極講究，且有天候即時的變化效果；可惜只有白天與黑夜之分，至於時節更迭則是付之闕如的。而在角色造型也有突出、開創性的設計，頗能適切反應出人物性格取向；除了戰場上的怪物以外，所有的ＮＰＣ人物亦能力求造型的特異性，成功避開造型重複的缺點，頗值得講究的玩家給予肯定。





遊戲在武器裝備與道具的設計上，不能稱其為豐富，倒是有些物品的命名頗有出人意表的效果，其中當然亦不乏富含“幽默”者；可惜泰半的恢復性物品因為“幽默”過頭，除非親身使用過後，否則很難以事先明白其療效的；甚至還有用過以後，仍然不明所以的。至於道具裝配欄的嚴苛設限，想必是玩家們最不能認同的“黑色幽默”，除非逐一另購萬用腰包以擴增道具欄位，否則只能隨身攜帶單項物品上戰場的設計，委實難以在戰場上殺得盡情、痛快的。儘管隊伍裡的道具多如過江之鯽，但若未事先裝備上身，或是僅有一個欄位可供攜帶，在碰到戰況較激烈，或是必須連番戰鬥的情況下，那是任憑角色有多強悍也屬枉然的悲劇下場了。



提到戰鬥，自然不能忽略棋盤式的戰略模式，在諸多同類型的遊戲中，這原本也不是什麼了不得的新鮮事，但因這款遊戲的“黑色幽默”效果所致，在戰場上就出現了很“搞笑”的現象了。在隊伍進入戰場並解決出現在某一端的敵人之後，唯有在戰鬥狀況尚未解除的情況下，玩家才得以獲知在戰場的另一端尚有敵人需要清除。但因戰場的幅員大小不等，且在戰鬥中無法移動畫面的“幽默”，玩家將很容易陷入不知移往哪個方向的困境；而更“幽默”的是，當此情境下，唯有逐一將各個角色一步一步的移向未可知的未來；而當辛苦越過大半個戰場才猛然發現敵人原來“在水一方”時，玩家們將會更為深刻體認這款遊戲“黑色幽默”之所在…真的不騙人！





相對於無甚出奇，甚至有些乏善可陳的角色特技、賤招與聯合招式的表現效果，這款遊戲反而在進行方式上有著令人耳目一新的格局。雖說過關解謎是玩家耳熟能詳的遊戲要素，但這款遊戲的執行任務方式，以及完成任務的途徑，就是有別於玩家既定的刻板印象。在遊戲中出現的諸多任務，其解決方式是具有很高的自由度，不同玩家的解決方式亦不盡相同；將遊戲玩過幾遍的結果，極可能也會有多種單獨任務的執行方式，這是遊戲挺吸引人的優勢之一，老芋仔也不會昧著良心，故意忽視這款遊戲在此環節的突出設計手法，此項優勢將絕對有助於大幅提昇遊戲的耐玩度。

雖說這部「狂想曲」在對話系統與文字表述方面，出現了頗令老芋仔不敢苟同的表達方式，但其實在遊戲劇情的架構上，亦出現不可小覷的高潮起伏。純就遊戲的“內容”而言，「狂想曲」仍然不失她厚實、強勁有力的本質；就老芋仔個人品味來說，她敗就敗在披了件突兀、刺眼的不合適外衣，就如本地某位老牌、資深的台語老男歌手，明明已過了安享十多年“老年年金”的年紀，但偏偏要將一張尊臉的皮拉得像嬰兒的屁股一般，那副慘狀，每每令老芋仔為之一掬同情、不屑之淚。追求“美感”不是罪惡，但若不幸造成“視覺汙染”的惡果，為締造美麗新世界故，則人人皆可曰殺！

這部「狂想曲」遊戲的整體成績並非那麼的不堪，但卻偏偏得不到老芋仔相對等的評價，主因在於老芋仔至今仍舊食古不化，對於類似的礙眼“新式語文”用法，期期以為不可。遊戲雖不必背負拯救世界、消滅魔王的重責大任，但至少可堅守不枉自“作賤”的防線；由此觀之，莫怪乎有如許多的父母會不放心讓小孩玩遊戲，各路玩家們高見若何呢？



遊戲護照

GAME PASSPORT



異域狂想曲

設計公司：奧汀科技

發行公司：奧汀科技

遊戲類型：戰略角色扮演

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PC1128、GeForce3、50X CD-ROM

- 操作　介面選單實用，物品解說天馬行空，欄位設限過苛。
- 耐玩度　執行任務方式留有一手，多加探索可得額外驚喜。
- 劇情　劇情架構嚴謹，高潮起伏；惜因用字遣詞偏向不雅。
- 聲效　各式音樂音效應有盡有，可惜未能存留獨有的印象。
- 畫面　用色精彩，光影極佳，人物造型頗能突顯角色個性。

遊戲劇情精彩可期，任務解謎有多重設計，戰鬥有流於瞎子摸象的缺失；背景音樂與音效不甚搶眼，美術表現反有較高評價，可惜語文呈現方式流於低俗，失分不少。





聖獨角獸騎士團

騎士—安吉麗娜

時光之鑰

夢境中出現的一個鈴鐺，從蒼白無力的手掌中墜落。「春雨阿，在海角的頂端，響徹雲霄，如果沒有鈴鐺，時間就不會跳躍。」神社中發人省思的詩句，隱藏著生死輪迴的玄機。當夢境逐一實現，誰能告訴我，今生是否肇因前世？亦或，前世即是今生？該如何做，才能跳脫反反覆覆的輪迴？失去心愛的女子，那一次次撕心裂肺的痛楚，又該如何破解？

一切都從一個夢境開始。就讀大學三年級的學生石原誠〈主角〉。因為參加學校舉辦的研討會，而必須與另外三名成員一起在小木屋生活5天。不過就在石原誠住進小木屋的當晚，卻夢到一個令人絕望哀痛的夢。雖然詳細的夢境已經在朦朧的意識中顯得模糊，但他卻隱約記得夢境中那隻蒼白纖弱的小手，在大雨中無力地垂落，而一顆繫著褪色紅繩的鈴鐺也隨之落下。起先主角並不以為意，然而隨著日後諸多情境的重現，讓他開始懷疑，自己的預言是否都會成真？而他更警覺到，5 天後，也許真的會有一名女孩，在他面前如流星般殞落....該如何找出事件的真相，制止這個悲劇、終結無限輪迴，就是主角石原誠當務之急的工作了。

遊戲以天為進行單位，而在遊戲進行的4月1日到4月5日這段期間，主角會陸續與5 名女子邂逅，由於主角並不記得夢中逝去的女子是哪一位，所以在許多環節的抉擇上，都顯得舉足輕重，很可能一個機會的錯失，就會造成永久的遺憾。因此玩家所必須要做的，就是在期限內找出這一切輪迴的源頭。以耐玩度而言，筆者會給這款遊戲非常高的評價，因為劇情提供的選項非常多，讓玩家在做選擇時，不由得會多花些心思。就算是同樣的劇情重複幾遍，也可以藉由不同的選擇而獲得迥然的樂趣，內容發展亦是迂迴曲折，讓人有迫不及待想一探究竟的衝動。





除此之外，雖然必須要與每一位女主角產生結局，才能得到時光之鑰的秘密，但5 位各有千秋的女主角，也讓筆者從中獲得不斷重複遊戲的動力，而不會有厭煩的感覺。遊戲的完成度頗高，不論玩家選擇哪個選項，都會有合情合理的後續發展，不至於有“選這個還是那個，結局都一樣”的挫折感。對白部分同樣引人入勝，無論是詼諧幽默或緊張玄疑，鋪陳得緊湊合理。

如同大多數戀愛類型遊戲一樣，「時光之鑰」的介面也相當簡單，不論使用滑鼠還是鍵盤都能用一指神功輕鬆操控，而且還有回顧劇情對話的設計，讓玩家可以輕鬆瀏覽。其中筆者認為最貼心的莫過於滑鼠右鍵的功能。只要在遊戲中按下滑鼠右鍵，不管玩家是要即時存取進度、隱藏字幕、回憶對話、或者是跳出遊戲等功能，全部一應俱全，甚至可以讓遊戲快速進行至下一個選項，這對於以攻略每一位女主角為目標的玩家來說，實在是非常的便利。遊戲中可供儲存的欄位很多，玩家也不必擔心會有因為空間不夠，而必須不斷覆蓋存檔的問題。每個儲存點也有儲存時的劇情對話，方便玩家選擇想要讀取的進度。

聲優的表現尤其可圈可點，讓筆者有種捨不得快速跳過的感動。女主角們的個性藉由聲音表情而一覽無遺，優夏喝醉酒時的無厘頭、阿遙拒人於千里之外的冷漠、大小姐沙紀的好強個性、溫柔賢淑的泉美、活潑可愛的久留美等等，透過聲音的詮釋而活靈活現地傳達出來，使筆者頗能融入劇情。在聲優的陣容裡面，更不乏玩家熟悉的明星人物，例如曾經替名偵探柯南中，毛利蘭一角配音的山崎和佳奈等人。







音樂部分，在初次進行遊戲時，對於一片沉寂的“音效”，筆者頗感訝異，納悶怎麼會有遊戲沒有背景音樂！幸虧後來光譜即時釋出更新檔，只要到官方網站下載即可，可惜同一個段落音樂並不會重複撥放，如果玩家暫時離開或花費較多時間在思考上，音樂就會停止而回到一片寂靜。關於這種玩家花錢買遊戲，卻彷彿買到半成品的感覺也希望官方能重視。撇開上述缺點，單就更新過後的音樂檔來看，其實音效表現也頗能配合故事情境：哀傷的、輕快的、震撼的．．．．感受與沒有背景音樂時有非常大的不同，因此建議玩家一定要下載更新檔，體會更深刻的遊戲樂趣。

細緻的遊戲畫面，也有相當的加分效果。每一位美麗動人的女主角讓人不禁怦然心動：人物喜怒形於色、表情變化豐富，場景也美輪美奐，隨時間產生光影變化的廣闊田野、豪華的泳池、優美的溫泉浴場、甚至氣氛詭譎恐怖的亂葬崗．．．．賞心悅目的鏡頭配合豐富的劇情，帶來的娛樂效果極高，隨著遊戲進行所能收集的ＣＧ圖片，更是筆觸精緻。美中不足的是翻譯校正，可說是整款遊戲的一大敗筆：其實以內容來看，相信這款遊戲在製作當時，對於對白設定必然非常用心，然而在中文化版本中，頻繁出現的錯字，以及幾句不順暢的字句，還有翻譯上的錯誤、人名錯置等等，卻顯得貿然突兀，更有甚者，竟然直接將對岸的翻譯用語拿來套用在遊戲中，明顯地有偷懶、急就章的嫌疑。對於代理公司不求甚解的“精神”，筆者只能三聲無奈。



不論是劇情、耐玩度、操控方式等等，「時光之鑰」都相當值得推薦給喜歡戀愛冒險類型遊戲的玩家，具有深度的故事內容和用心的畫面營造，讓這款遊戲得到不錯的評價，但如果一款值得得到口碑的遊戲，卻被代理商隨便的對待、推出，不論是對創作者或玩家而言，都是非常不公道的。



【優里】
「大家在一起……玩的好開心呀」

【阿遙】
「我和……阿誠……互相信任是嗎？」

遊戲護照
GAME PASSPORT



時光之鑰

設計公司：Kindie Imagine Develop

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：戀愛冒險

PIII-1GB、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce3、50X CD-ROM



無論使用滑鼠鍵盤兩相宜，操作簡便、介面親切貼心。




迂迴曲折扣人心弦的故事進展，讓人想一玩再玩。




故事結構完整、支線順暢引人入勝，對白發人省思。




聲優表現完美，但略嫌單調的背景音樂有改進的空間。


畫 面　人物精緻場景美觀，頗有賞心悅目的效果。


操作方便、劇情緊湊、畫面優美，整體而言是值得推薦的遊戲，但台灣官方在推出前沒有仔細審核而出現的錯誤，讓人感到美中不足。



聖獨角獸騎士團
騎士—安吉麗娜

My Girls

將真人融入遊戲之中的My Girls，是一款由香港公司製作的遊戲。與一般玩家熟悉的戀愛養成遊戲不同之處，就在於不斷強調的真人部分。除了由美少女代言之外，也特別錄製了劇情相關的片段、語音等等。在香港擁有廣大FANS的三位美少女，在台灣是否也能如預期引起相同的狂熱，進而帶動遊戲人氣呢？

對於習慣了戀愛養成遊戲，就一定是美形人物、超唯美氣氛的玩家而言，My Girls的出現，可說是令人耳目一新。因為遊戲裡除了可愛的人物造型之外，也加入了真人演出的部分，不過這項創意因素的導入將會是成功的助力還是失敗的原因，確實是見仁見智的觀點問題、同時也考驗著台灣地區的玩家，對於改變的接受程度。

遊戲一開始，玩家就可以看到由代言美少女的宣傳照片和新歌組成的片頭動畫。玩家在遊戲中扮演的角色，是一個即將面臨漫長暑假的學生，在設定了玩家的名稱之後，遊戲也貼心地介紹了相關圖示介面所代表的意義。操作部分相當的簡單，只要在遊戲畫面任何一處按著滑鼠左鍵，就可以讓對話進行。如果想要快速跳過對話，也只要一直按著滑鼠左鍵即可。

由於玩家必須在三位女主角中，選擇一位來進行追求，因此在劇情產生分支的時候，玩家的選擇就顯得相當重要，也許一時的誤判，就可能喪失最後和女主角共譜浪漫戀曲的機會了。但有時候即使筆者選擇了不同的選項，最後卻還是會觸發同樣的劇情，似乎是要告訴筆者「該來的躲不掉」....？





由於企圖嘗試追求不同的女主角，筆者進行了許多次遊戲。遊戲的分支劇情略顯不足，內容也簡短了些，因此在一遍又一遍的經歷同樣的橋段後，覺得耐玩度欠缺理想，而冗長的真人VCR也只好不斷重複地觀看，是筆者感到缺憾之處。

遊戲場景也混合了真實環境，包含香港的酒樓泳池、花園、地鐵站等設施，但缺少了美輪美奐的感覺，要說能做到視覺享受似乎還有一段距離。人物畫面的部分尚稱理想，除了表妹有時候看起來太齜牙咧嘴，無法感受到她的可愛特質。在筆者追求其他女主角的時候，竟然多次遭到表妹的毆打荼毒，因而受傷在家無法外出....當主角臥病在床的時候，除了打電話與女主角聊天之外，什麼事情都不能做，每日同樣的劇情重複了好幾天，讓筆者感到有些枯燥，真想海扁表妹出一口怨氣><"。幸而在重複的談話中，玩家依然可以藉此和女主角培養感情，可說是唯一值得安慰的地方。

遊戲中除了劇情的戀愛養成外，玩家還必須通過層層考驗，就是因應劇情進行不同的小遊戲測試。雖說玩玩刺激的小遊戲可以提振精神，但部分小遊戲的難度太高，讓人不得不將大把大把的時間耗費在過關斬將上。筆者曾嘗試放棄，但結局竟然因此大轉彎－本來對玩家好感百分百的女主角，可能會因為主角的放棄而生氣、不悅，即使日後付出再多的努力也無法挽回，甚至直接失敗出局，不禁使人感到疑惑，究竟是養成重要還是小遊戲重要？如果製作小組能在養成部分多多鋪陳，而不是著重在一戰定生死的小遊戲上面，應該會更符合戀愛養成的基本精神。還好這些小遊戲可以不斷挑戰，只要不放棄、夠耐心，依然有機會獲勝....基本上，為了自己的幸福，玩家是非贏不可的，否則想再得到美女芳心將是不可能的任務了。幸好香港官方網站提供了部分小遊戲的秘技，對於屢遭挫敗的玩家是不小的幫助。





表妹在遊戲中扮演的角色不可輕忽，任性頑皮的表妹會粘著玩家，要求玩家陪伴她玩遊戲、看電影等等，如果不從可能會遭致悲慘的下場，但若玩家心軟而選擇陪伴表妹的選項，則將錯失與女主角約會見面的機會。既然如此，筆者索性拒絕各種與美女邂逅的機會，專心一意地陪伴表妹，可惜的是若玩家與筆者一樣選擇和表妹共處，卻會因此而平淡地度過整個暑期假日....讓以為可以有機會見到表妹溫柔婉約一面的筆者，大失所望。

整款遊戲的進行，皆有輕鬆的背景音樂陪襯，不過並沒有因為玩家選擇了不同的女主角、或是來到了不同的場景而有改變，缺乏豐富的感覺，而音效過於平板，刺耳的車輛行駛聲音和主角每日清晨的盥洗漱口聲，以及表妹進食的時候不夠淑女的咀嚼聲音，無法快速略過，多聽幾次讓筆者最後選擇了關閉音效。真人演出的部分評價不一，有的美少女聲音表情較為豐富，有的則顯得生澀僵硬。而其中一段劇情，更是讓女主角〈非真人〉從頭到尾演唱完一整支曲目，歌藝評價見仁見智，但畫面就此停住沒有變化，演唱完甚至秀出作詞作曲者的名稱，彷彿是動畫版的歌曲MTV，打歌的意味非常濃厚，但卻沒有歌詞，讓筆者不明所以。



綜觀而論，My Girls在創意部分值得嘉許，但細節方面則有待改進。如果整款遊戲終究是以捧紅代言人為目的，那麼在劇情延伸、細節安排、支線鋪陳等方面實在應該再多下些功夫，尤其是前面提到的小遊戲定生死部分，畢竟以戀愛養成遊戲而言，玩家最需要的還是能多和心儀的女主角多多相處、製造浪漫場面、企求細心體貼就能抱得美人歸，而不是一味地陷入因為無法過關斬將而game over的瓶頸。如果劇情缺乏令人玩味沉溺的因素，想一玩再玩的慾望也會大打折扣，這是筆者覺得可以改進的地方。







遊戲護照

GAME PASSPORT



My Girls

設計公司：P&C Production House

發行公司：智冠科技

遊戲類型：戀愛養成

PIII-800、256MB DRAM、SB PCI128、GeForce2 64MB、8X DVD-ROM

操　作	介面簡單一目了然、操作方式輕鬆容易上手。
耐玩度	遊戲分支選項略嫌不足、缺乏值得一再玩味的動力。
劇　情	劇情過程稍微短促，若能加強內容鋪陳將會有優異評價。
聲　效	背景音樂及音效表現平平、真人聲音表情有待改進。
畫　面	人物設定可愛、但場景的變化和豐富性可以再加強。

以戀愛養成遊戲而言，希望能更多加強內容的豐富與完整，並能讓玩家藉此更深刻地了解三位女主角的個性，將會使遊戲評價大為進步。





住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是網路遊戲或是連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至 editor@swm.com.tw 即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明(免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^")。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

→ 強力徵求天堂、金庸群俠傳及仙境傳說的文章，不限期徵稿。←



三國演義 Online 官渡之戰

賭徒日記

風三 | 阿榮大 | 義士

漫遊者/古惑仔阿榮大　30P/600S



亡命天涯獨行俠

想我阿榮大在風三雖然是個卒仔，連20級都不到，但是始終秉持著「靠山山倒、靠人人跑」的哲學，堅決不向任何人要東西，堅持按部就班一步一腳印的遊戲方式。即使在我還是新手的時候，有人招我進組織，還說：「只要加入，包你吃香喝辣，被人P我們替你報仇、被人騙我們幫你搶回來、缺錢缺裝備我們無限量供應啦！」，但是我只冷冷回一句說：「啊現在是怎樣，是不准有沒組織的新手在這裡喔？」，對方還想辯白：「加入我們組織還可以打國戰啊，多炫啊……」「我不喜歡打國戰」「組織裡很多人可以聊天……」「我不喜歡聊天。」「……」。所以，迄今我仍然秉持著自己的原則，以硬漢精神衝刺三國世界！



▶ 賭場中玩家真多，趕快向老闆搭訕開始下注吧！



▶ 賭場老闆終於開口說話了，之前想來賭都說城內警戒暫停營業，想騙誰啊你

賭場英雄我最大

最近上線發現系統有了個新公告，大意是在說春節期間賭場開放了，歡迎玩家到許昌城賭場一決高下。是嗎？真是太棒了！當年青年公園大榕樹下，醃腸老闆那響徹雲霄的「十八啦」廝殺聲，以及骰子甩落的清脆聲響、勝者歡呼敗者慘嚎的情景彷彿歷歷在目，自從我大哥轉移陣地進了土城之後，特地告誡我：「榮仔，歹路不可行啊～」，我只好不再遊蕩，找份正經事做了。沒想到在這裡又挑起我的回憶，嘿嘿～我一定要試試我的手氣，看看我2003年的三國運勢究竟如何！

▶ 開始搖骰子了！不過我還是懷念當年在醃腸攤自己抓一把丟下去的快感！





▶ 這是我在賭場介面拍的最後一張照片，算是給自己留做紀念吧，下次再賭不知何年何月了

牽著馬到了許昌城，賭場就在城門進去左側不遠處，裡面還真不少人呢！如果我猜得沒錯，要點選賭場老闆才會開啓下注畫面吧。果然沒錯！開啓之後發現，其實還算蠻簡單的，一共分成三種下注方式：大小、數字及豹子，將游標移到該區域時，會出現該下注區的賠率是多少，經過我一一測試之後整理出一個賠率總表，與各位玩家分享。

1.大小區—賠率為1：2，也就是說，10兩的賭金在獲勝之後將連本帶利取回20兩。

2.數字區—按數字來分，賠率不一：

點數	賠率	點數	賠率	點數	賠率	點數	賠率
3	1：200	7	1：12	11	1：7	15	1：20
4	1：64	8	1：9	12	1：8	16	1：32
5	1：32	9	1：8	13	1：9	17	1：64
6	1：20	10	1：7	14	1：12	18	1：200

3.豹子區—賠率為1：200，令人咋舌的高賠率，阿榮大我除非手氣粉旺，否則押這裡通常都是槓龜。

押的方法是只要按下左鍵，游標就會變成銅錢狀，拿著銅錢在下注區域譬如11的地方按一下，就是下注10兩的意思。若是押住不放約3秒鐘，會跑出一個視窗，可以直接輸入欲下注的金額，從1~2000兩都可喔。若是輸光了或賺飽了想走人，按離開鍵就能回到賭場內景，老闆絕對不會為難玩家的。

千金散盡還復來

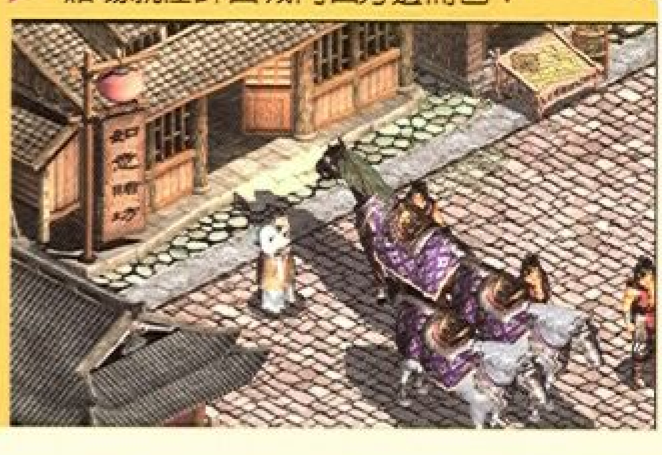
總之就是這樣，我就開始了我的賭徒生涯，先來一把試試手氣，我採取的策略是通押，這應該是大多數人都會用的方法啦，不過我可不同，我是看賠率的大小做取捨，賠率大的由於較為冷門，中的機率其實不高，但是即使輸了也不會虧多少，因此可以多押點，如果真的讓我中了，那可就削翻啦。而賠率低的中的機率比較大，保本為上，也可以多押注一些，至於賠率不上不下的中間地帶，大家以為這最容易中嗎？錯啦！這才是陷阱所在，大家如果想要真正贏錢的話，聽我這多年老手的經驗談，不要押那種奇怪數字或中間賠率，否則你只是白白送錢給老闆花罷了。

▶ 贏了！把拔買給你的夢想就要成真啦！



三國世界的第一押！下注440兩，嘿嘿，贏了660兩，所以正確說來，還倒賺220兩，看來在賭界我還是寶刀未老啊，繼續繼續。來來來啦，下好離手下好離手，要下要快喔！再押一次，把之前贏的全押了，再加碼共押510兩，畢竟要賭就是這樣啊，不下本錢怎麼會有回饋呢？哇，輸了，才贏回100兩，不行，再押，這回我要來個大的。一次押2000兩「大」、2000兩「豹子5」，4000兩如果全中的話……，(2000*2)+(2000*200)＝404000，40萬兩！到時候，「車車～」「喜歡嗎，把拔買給你～」的夢想就要成真啦！！我自力更生這麼久了，終於可以買到自己練功最需要的高等武防了，真是感動啊！

▶ 賭場就在許昌城門口旁邊而已！



你問我贏了沒？當然贏了啊，40萬兩ㄟ，不過後來我太貪心，一時克制不住，把到手的銀子沒兩三下就輸了大半，高等武防的夢想只能留到下次再圓了。正所謂：人生得意須盡歡，莫使金樽空對月；天生我材必有用，千金散盡還復來。李太白啊李太白，你的《將進酒》真是寫出了我的心聲！算了，願賭服輸才是賭徒本色啊！繼續練技能吧，等我再賺一百萬回來和你這奸商廝殺三百回合。不過，因為我阿榮大心臟特強，所以還受得住大起大落的刺激，奉勸一般玩家，小賭怡情就好，像我這樣要玩這麼大的還是得三思而後行。下次有機會再和大家分享我這硬漢精神的三國遊記吧！

仙境傳說

涙灑RO

Thor whshvaca 劍士

漫遊者 /whshvaca　30P/600S



可愛的老婆大人

我是一個小小的劍士，身處Thor伺服器，現在49級(job38)，畢生沒打過什麼好寶，少數打到的一些寶都被黑心人騙走了QQ(ex:鋁，現在叫價50萬了，我三天前11萬賣了還很高興跟那個人說謝謝……)。但是不久前，突然出現了一個可愛的小服事：)，那時候我正在找商人代賣，她也跑進來聊天，看她跟我一樣一付新手的樣子(她那時才剛轉職)，我就發給她10000紅包，祝她早日二轉祭司，結果…哈哈～賺到一個老婆^^"。

自此之後，新婚的我決定努力練功，早日二轉騎士，風風光光的辦一場婚禮，找一堆祭司來祈福，所以呢…就一直打怪一直打怪，早也打，吃完中餐再打，打到半夜睡著被k死還不知道QQ，呵呵～當然也要帶剛轉服事的老婆多練功，於是就跑去金字塔度蜜月^^"。

▶ 這時候也只能打可愛ㄉ波波利(￣︶￣)

▶ 好心腸贏得美嬌娘(￣︶￣)

價格翻兩翻

當老婆不在線上的時候，我還是要繼續朝二轉之路邁進，所以我就跑去住在斐揚的殭屍洞二樓打打貍貓和土撥鼠，希望打個貓耳or安全帽，這樣婚禮的籌備基金就有著落了^^。

▶ 有沒有搞錯啊，亂報價的一堆！



就在某天，我一如往常的打怪、一如往常的把負重撐到75%、一如往常的跑去清倉賣錢，卻突然心血來潮！「去中央城逛一逛好了，反正沒事做」，於是乎買了機票前往，誰知道一到中央城，看到的竟是一堆討厭的商人把價格標到那麼高！



▶ 一根箭賣一千萬？有沒有搞錯啊！

洗洗洗，要錢就要洗

正當我驚慌失措之時，突然發現了一個聊天室名稱為「想知道到底為什麼會這樣的請進」，進去之後才發現有人在公佈洗錢秘訣(早知道就抓圖啊！有獎賞的說>〃<)。唉呀～原來是有人洗錢，怪不得所有東西都變成一千萬！後來想說算了，反正那些商人玩膩了就會回復正常價格，不要理他們就好，誰知道這時候竟然出現伺服器要關機維修的消息！

▶ 關機？我才剛儲值耶！>"<5





漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

RO末日？！

這時一堆魔法師開始狂冰把我困在中央城了，更扯的是還有人在發錢，還不是普通的多--兩億=.=”，後來大家都瘋了，法師開始發飆。後來我最擔心的事發生了--放怪QQ，我還沒轉騎士，他們放的怪誰打的到啊！又被一堆冰塊冰住跑不了，好險怪也過不來~〃~

嗚嗚～中央城淪陷啦QQ，一堆平價商人都賣一千萬=.=”、一堆法師、一堆怪，後來突然發現我的商人朋友站在我旁邊，正要過去打招呼時，server關了……這是2月5日凌晨的事，RO官網說要維修到下午兩點，好吧！我就等。兩點一到卻還是連不上，還在維修嗎？Oh～No～！昨天才剛買月卡、昨天才剛儲值，維修？！還我錢來啊啊啊啊(吶喊)>_<！現在時間是2月6日凌晨三點，RO進不去，連官網都連不上，嗚～欲哭無淚QQ。



是商業駭客幹的好事？

魔力寶貝

情人節任務～去死去死團

天秤 | 傑洛克 | 士兵長

冒險家/傑洛克 | 10P/300S



撲殺天下所有情侶！去死團出動！

情人節的到來，對於我這種沒有情人的人，情人節也是有任務可以解滴！那就是參加拆散情侶的去死去死團。找齊好朋友後(最好也是單身的人)，先來到亞城的(64.96)找趙隊長拿取「去死去死團的團員證」，要拿得隊員證前必須回答他一些問題。拿到隊員證後，到尤金尼亞城的(87.52)找去死團團員，然後就會被傳送到後花園。在後花園的最裡面會有一對NPC情侶--情投和意合，說話後會進入戰鬥，既然是去死去死團的團員，當然要讓這些情侶們飛～飛～飛～>_<

在戰鬥的時候，這些NPC所說的話都超曖昧超噁心滴說～真是受不了>_<。打贏後會傳到秘密通道，而這次的情侶是眉目和傳情，一樣的下場……飛！之後來到約定的地方，打飛如膠跟似漆後，傳到情侶大道打敗羅曼和蒂克，又被傳到相思河畔打贏海枯跟石爛，再來會被傳到情人坡，在經過努力的爬坡後(真佩服這些情侶們的體力)，見到你儂和我儂後進入戰鬥，還是只有一個……飛！

加入神秘的情人節去死去死團



去死去死精神永長存

打完後進入命運的十字路，來到這裡要注意嚕！這邊會有情侶的去處和去死去死團的去處，可別走錯了喔！走出十字路口後來到幽會聖地，一樣的擊飛天長和地久，打完後就會見到王團長了。

王團長是去死去死團的團長，他為了答謝我們正要給我們東西時，他老婆竟然出現了！他為了不讓人知道他已經結婚，所以決定要把我們殺死，以免把消息洩漏出去@_@。

進入戰鬥後，由於王夫人會使用補血魔法補團長，一次都補13xx@.@，所以先打飛王夫人吧！這樣團長就沒得補了。終於……團長在我們的全力合擊下，他趴地嚕。^_^

之後，團長說他沒資格再擔任團長，而為了表示抱歉，他給了我們每人一個「情人節單身怨念」的徽章，帶上去可以得到稱號：單身公害。真沒想到團長是個有婦之夫，不過既然他給了東西，那就不怪他吧！今年的情人節雖沒有人陪伴，不過拆散情侶也是很好玩滴！(恩……各位可別在現實世界拆散別人情侶喔！)

有婚約的王團長



寵物王Online

▶ 立志成為寵物王裡第一個百萬富翁的阿雷斯及其寵物

塔姆茲 亞美辛尼亞共和國 阿雷斯 風系獵人

漫遊者/小喵 20P/400S



萬年流浪者阿雷斯個人小檔案

1 姓名：阿雷斯（註：本暱稱的由來是因為平日愛看漫遊者旅店，所以特地用這個跟某人一樣滴暱稱，因為這樣或許比較會受編輯大人的青睞）

2 出沒伺服器：塔姆茲伺服器（第一世界）

3 國家：亞美辛尼亞共和國（測試階段只開放一個國家）



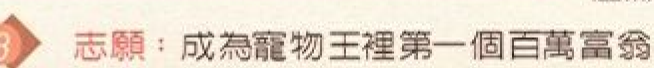
4 性別：男

5 職業：獵人



6 信仰：風系

7 稱號：流浪者←萬年的，因為一直在賺P幣，到現在還沒有升級過（汗…）



8 志願：成為寵物王裡第一個百萬富翁

9 專長：拿皮鞭對寵物們SM

10 養過的愛寵有：新手寵小黃、沼澤水蛇、小影怪、水魔女、波力馬、蛇蠅、史萊姆、人面鴉

忙碌的一天

阿雷斯版

寵物餓到馬上餵牠們最愛吃的東西→拿皮鞭跟寵物玩→想聊天的時候，讓寵工作賺錢→寵物累了讓他們睡覺→幫寵物清便便→讓寵物上訓練課程（阿雷斯：瞧～我多照顧我的愛寵們$_$）

▶ 帶不小心吃到史萊姆的愛食的波力馬去看醫生



寵物們版

三不五時就被餵食→被主人用皮鞭SM→一有空就要工作賺錢→累到不行工作才能睡覺→主人心情好，偶爾可上訓練課程不用工作（寵物們：瞧～主人是這樣"照顧"我們的@.@）

▶ 一分錢一分貨，讓你們上最貴的貴族訓練課程吧！

看到這邊，有人一定會覺得奇怪，難道我跟我的寵物都不出城打怪升級的嗎？基本上，開始玩寵物王的第一天起，從只有一隻小黃，到現在有5隻寵物的我，每天還是拼命地帶寵物四處打工賺錢。大家一定會覺得當我的寵物命真苦，每天都必須拼命賺P幣，很可憐吧！這是因為同時要供養5隻寵物真的不是件容易的事，吃飯要錢、買道具和裝備要錢、訓練寵物要錢、讓寵物學工作技能也要錢！如果他們不努力工作，那以後哪來的錢花呢？在了解這個事實後，深深的體會到有錢好辦事，沒錢萬萬不行，在開放野外打怪會掉寶的功能前，工作可是唯一賺P幣的管道。因此，目前最常出沒的地點為三大食物販賣點買食物及工廠和旅店逼寵打工啦！

※心裡的話：五隻一起賺P幣超快滴啦！不過，每隻寵物愛吃的食物都不一樣，有時餵錯寵還會生病，還要花錢看醫生呢！

傳說中的美人魚

話說有一天旅店來了個名叫龍之子的騎士，一進門就用很帥氣的動作把他的寵物從封印卡中釋放出來，並往旅店二樓移動。這時，少見多怪的我，看到那個背影很像傳說中的美人魚，於是很興奮的喊了聲「美人魚～」。於是，那位騎士就很帥氣地轉身下樓走了回來，好讓在場的人能夠看看他的愛寵，不過我也馬上露出驚嚇的表情，心裡想「哇咧～那來的那麼XX的美人魚...揪賣ㄟ～」。

▶ 看到美人魚興奮中

▶ 騎士跟他的愛寵



▶ 抹布乖，已經陪你玩了快回封印卡工作吧！

魔力寶貝

新春拜年任務

雙子 空軍一號 見習獵人

漫遊者/許崇邑　30P/600S



活動地點位於亞諾曼城，任務主要是在過年期間幫亞諾曼城的紳斯家送禮物到各地共十個NPC手上，完成後可得到「好運香包」，佩帶「好運香包」到亞諾曼城中的女神像處抽籤可抽到特別籤。必須要對得出NPC提供的上聯，才能繼續完成任務喔！(資料取自魔力寶貝官方網站)

打探消息接任務

這一個任務跟忍者任務比起來簡單多了，但解得也不輕鬆，東跑西跑的，我花了2個多小時才獨力完成此任務，通常都是組隊解任務的，但我離群索居所以……(其實是太晚了，不想打擾別人)。首先來到亞諾曼城的噴水池旁找人問情報，約克他說紳斯家有一位老先生叫德弗亞克，每到過年總是會帶著大包小包禮物去拜年，今年卻沒看見他忙進忙出的樣子，或許你有空可以去看看有什麼需要幫忙的地方。

身為異世界的勇者，當然過去給它瞧一瞧，花了一番功夫終於找到紳斯的家了(148,89)。走到了房子裡面，聽說德弗亞克老先生生病了，需要人來幫忙送禮物，這到底是怎麼回事呢？趕緊去問問他老人家。原來是老先生在工作中不小心受傷了，出門不方便，便要求我替他發送禮物，但是對方會出個上聯你要接下聯，答案正確他們才會收禮物(規矩還真多=_=")，既然都答應了，只好硬著頭皮上吧！


▶ 不懂對聯問戴可就對了

莫妮卡之章

老規矩，解任務不能用傳送的，只好乖乖的走到音樂之都尼爾維海村。找到莫妮卡(74,48)，她會出一句上聯「一元復始」，我們要接一句下聯「萬象更新」，他便會說布爾姆先生是戲迷，在戲院附近應該就找得到。

布爾姆之章

果然在法蘭城戲院的一樓找到了布爾姆，他會出一句上聯「生意興隆通四海」，我們要接一句下聯「財源茂盛達三江」，之後他便會給提示，他說哈根在伊爾村，但他常喝醉，要我別被嚇到了。

哈根之章

到伊爾村的舊金山酒吧裡，找哈根(12,5)說話，他會出一句上聯「恭喜發財」，我們要接一句下聯「紅包拿來」，這句話相信大家都對得出來吧^^"。他要我轉達德弗亞克說他壯得像一頭牛一樣，不像他只能在家裡呼呼睡大覺，他說弗瑞是克瑞村一家酒吧的大廚。

弗瑞之章

此去真是一條不歸路，早知道就多一點人一起去，我是第一次去克瑞村，走立葛曲洞真是千辛萬苦，路難走又不熟，外加蠍子的攻擊，我終於體力不支倒地了。隨後便採取落跑策略，逢怪就跑，終於安全的抵達了克瑞村。弗瑞(8,3)是在老饕哈格的家找到的，他很敬佩我們千里迢迢來送禮，也問候了德弗亞克的傷勢，他會出一句上聯「歲歲皆如意」，我們要接一句下聯「年年盡平安」。要我轉達弗瑞等著德弗亞克來品嘗他新開發的口味，之後他說沙爾瓦利先生是住在聖拉魯卡村的工匠。

沙爾瓦利之章

在聖拉魯卡村的地下工坊，於一堆工匠中找到了沙爾瓦利(13,32)，他會出一句上聯「天增歲月人增壽」，我們要接一句下聯「春滿乾坤福滿門」，之後他提示說，查克在法蘭城外的山男家。

山提洛之章

山提洛的所在地在亞諾曼城西城門口附近的梅克的家(73,139)，為了找這間房子，我把西城門口的附近都逛爛了才找到。進去之後找到山提洛，他會出一句上聯「春回大地」，我們要接一句下聯「福滿人間」(如果對不出下聯，可以去噴水池找戴可問，他就會告訴你喔^^)，山提洛便會拿走禮物，然後交給你一張賀年卡要轉送給德弗亞克，之後他提到莫妮卡在尼爾維海村(每送完一個禮物，他便會提供非常有用的情報，要注意喔，機會只有一次)。

▶ 很會躲的費比

西斯坦之章

在圖書室的層層書架中，找到了西斯坦博士(22.29)，他會出一句上聯「向陽門第春常在」，我們要接一句下聯「積善人家慶有餘」，他說可洛妮是個可愛的小女孩，住在摩頓村。

查克之章

果然在山男的家找到了查克(7.3)，這位有點台灣國語的查克先生出的題目是歌詞「每條大街小巷，每個人的嘴裏，見面第一句話，就是」，我們要接「恭喜恭喜」(真簡單)，他說西斯坦是一位博士，應該在里謝里雅堡的圖書館裡面。


稱號「新春特派員」

可洛妮之章

在摩頓村的一個水井旁找到可洛妮，他會出一句上聯「花開春富貴」，我們要接一句下聯「竹報歲平安」，她說費比是同村莊的人，可能去採藥了，要我去花田找找。

費比之章

結果在德威特島的花田找到了費比(442.485)，不是芙雷亞的花田喔，我就搞錯過。他會出一句上聯「風調雨順」，我們要接一句下聯「國泰民安」，這樣所有的禮物都變成了卡片，可以回去交差了。


好運香包

辛苦的酬勞—好運香包

送完禮物後，要回去向德弗亞克先生覆命，他說「真是辛苦你了喔，年輕人！托您的福，讓大家都能過個好年。請收下這個小禮物，他會帶給你好運的。」，之後便可得到好運香包。裝備上去得到稱號「新春特派員」，裝備這個香包去抽籤，要抽到爛籤是很困難的一件事。新年雖然結束了，還是要跟各位拜個晚年，新年快樂！

魔力寶貝

精彩刺激　頭香搶搶搶

雙子　瘋狂攔截者　王宮弓箭手

漫遊者/許崇邑　15P/300S

活動地點在亞諾曼城的尤金尼亞堡旁邊，只要前往特別開闢的廟堂，天亮的時候跟守門NPC說話就會把玩家傳到門裡。進入廟堂後，驚險刺激的搶頭香活動就開始啦！搶到頭香的人才能聽到神明的神諭喔～還能得到特殊的「搶到頭香的感動」。(資料取自魔力寶貝官方網站)

點燃的3支香，沒有它就別玩了

搶頭香的時間

這個活動是在尤金尼亞堡旁邊的廟堂舉行的，天一亮就會開放搶頭香，緊張刺激的程度絲毫不比電視上的遜。我稍微統計了一下開放的時間，大約是上、下午的1、3、5、7、9、11點45～50分之間，這段期間每個伺服器的廟門口都擠滿了許多玩家，大家都搶破頭想要搶到頭香，我是搶了好幾天才搶到頭香，我真是命中帶賽=_=”。每次去搶每次遇怪，我幾乎都是第一個衝進去的，但都是最後一個到達的，真是!#@#^&(消音中)，因為一直遇怪，氣到差點砸電腦。


蓄勢待發，準備衝鋒32.一起搶到頭香的玩家

衝鋒陷陣搶第一

第一次去搶頭香的時候，大家都不知道怎麼搶，狂往香爐跑，結果那只是道具(好看的)，真正的香爐居然是一個火盆，真是一點也不像香爐。香爐一次會出現很多個，假的會多一個「偽」字，所以很好判斷。後來我剛好遇到只有一個競爭對手，我們兩個人幾乎同時搶到，因此兩人都有「搶到頭香的感動」，但聽別人說前兩名玩家都可得到。



辛苦的結果

因為此物品沒有耐久度，我便天真的認為此物品不會損壞，於是帶著它高高興興的出城打怪去，誰知道被怪砍一刀它就壞了(這可是我搶”狠”久才得到的東西耶>_<”)，之後聽其他隊員說：「這會壞喔！還好我沒裝備」，我真的變成了一隻白老鼠。裝備「搶到頭香的感動」之後，會得稱號「搶到頭香的人」，搶到頭香聽說會帶來好運，不知道是不是真的？



稱號「搶到頭香的人」

魔力寶貝

提升獵人的階級

雙子　空軍一號　見習獵人

漫遊者/許崇邑　15P/300S



維諾亞村的荷特爾咖哩店

終於把狩獵技能熬到4級了，當然要去給他升個正職，這樣才能朝更高的境界邁進^^。首先要到維諾亞村的荷特爾咖哩店接任務(等級未到20級，須給目前職業所製作的3級物品才能通過維洞)，進去裡面找一位名字叫”村姑詩特”的人跟她說話，她會跟你說她很喜歡吃甜食，但長期在咖哩店工作都吃辣的，所以要你幫幫忙。這時候當然拍胸脯保證一口就答應下來，她便拿出咖哩料理送給你(得到點心？)，接著往下一個目的地邁進。



辣的點心

伊爾村的舊金山酒吧

原來想說用傳送的較不會浪費時間，結果到了啓程之間才發現，解這個任務不能傳送，只好乖乖的用走的>_<。到了伊爾村找到舊金山酒吧後，裡頭有一位”服務生霍特”，想不到此人並非等閒之輩，一眼就瞧出我手中的辣料理，他便開口跟我要，我也就只好答應他了。霍特為了感激我，於是送了酸的料理給我，接著朝遙遠的聖拉魯卡村出發。

聖拉魯卡村的食品店

聖拉魯卡村是一個南方的小海島，還好有一座跨海大橋可以走，不然就不知道要怎樣到達，這一次依然不能用傳送的。到達聖拉魯卡村後，找到食品店往裡面一瞧，居然有一位新娘子，走過去跟”新娘莎瓦”說話，她說她想要吃酸的東西(該不會是懷孕了吧@@?)，正好發現你有，問你要不要給她？心裡想說好人做到底，於是爽快的答應了她的請求。莎瓦看起來非常高興，於是給了你當地的名產，她說太甜了她不喜歡，這時想起了咖哩店的詩特喜歡吃甜的，只好再往回走到維諾亞村。

最後的任務

又要找人幫忙過維諾亞洞窟了，耽誤了別人的時間，真有點不好意思說，依然被洞口的大叔搶劫了1組3級物品。順利來到維諾亞村後，直接去找”村姑詩特”，喜歡甜食的詩特立刻看出我帶來的東西，便開口跟我要，我只能乖乖的交出甜的點心，之後她說了一句話「哇！謝謝！我好高興喔！我想你不該只是個見習的哦！因為那太可惜了嘛！」這難道是所謂的好心有好報。接下來只要到就職的地方，指一開始就職的那個人說話，選擇要提升階級並付出5000元(稱號要達到刻於新月之銘)，接著我就變成了正職獵人了，忙了一整天也累嚕，休息去，下回見。

※感謝陪我一起戰鬥的隊友：小橘子、烈火大盜



甜的點心



高額的手續費

魔力寶貝

就職舞者～打敗舞王

處女　星塵隕滅　見習舞者

漫遊者/小柏　40P/800S



耶～魔力2出來嚕！好多新地方、新寵&新職業都出來了！但是，新職業只有開放舞者而已，以後其他職業才會陸續開放(原本想當仙人的說Q__Q)。是的，原本我以為舞者…哼～有啥了不起，但是經過我哥哥表演跳舞技能後我才發現，跳舞好好玩呀！而且一級升二級經驗值只要450耶！好少阿，所以本人我決定要就職舞者。想知道我的冒險過程嗎？那就跟我一起進入劍與魔法的夢想～《魔力寶貝》。

招集人手打王去

耶～當舞者的時候到嚕！但因為本人原本的天秤星系創造人物不能再創一個嚕，所以只好去朋友的星系玩囉！順便去虧他一下，嘻嘻～^[+++++++]^。人物選好囉！為了不死在半路當中，先去給他練個10等唄！(咻～一下就10等嚕)。練到了以後咧，就是找人準備帶我去就職啦>0<。



第一個關鍵物品--銀幣

星塵隕滅：「幫打舞王滴+++++++++++++++++++++限20以上49以下」

很奇怪吼，為啥我一定要49以下咧？有人會醬子問吧(應該^__^")！因為49以下和50以上的會走不同路線，所以打王的等級也會不一樣，49以下的王為25等，50以上的王為50等，所以當然是找49以下的啦！醬子大家才會走同一條路線。

進入船港前的必經之路

搭船出發嚕！

終於都找到人嚕，開始今天的任務吧！首先先到法蘭城裡的「謁見之間」裡找國王皇后隔壁的「烏魯德執政官」說話，跟他拿取報酬的「銀幣」(哇～送我的嗎？當然不是=__=")，然後令人晴天霹靂的事情出現了！那就是…有人沒有2.0版啦！吼～搞什麼鬼！沒有還來跟人家鬧場，所以只好請他走開了(很想對他說…滾！混蛋！…會不會太狠了點=__=a)。



進入暴風雨的地方



我飄流到一個小島

然後咧，到伊爾村與裡面的港灣管理處的「港灣管理官」(31.27)對話後，就可以免費搭船進入「特別船艦」裡頭(這時銀幣會被收走喔！那是我滴>_<)，再跟「解纜繩要員」說話後，便可搭乘「德洛傑斯號」。然後大家都浩浩蕩蕩的進入(64.17)樓梯下去，再跟船艙中的船員(41.23)說話後，會被送到一個小房間，再到(6.10)的「床」那裡休息(咻一下就休息完畢，但不會恢復魔力&體力唷)。



怪異的樹在這兒唷！



可琳就是在這裡啦

漫長的地下洞窟

休息後再出客房跟甲板員(68.20)說話，之後會被傳送至「暴風雨的海」，喔喔！黑黑的，看不到路捏@0@，結果亂點右鍵後(隨你點，也可以隨便走，亂點比較快)，就被傳送到「小島」嚕！往右邊走走到(106.58)的那棵「怪異的樹」穿越到另一邊，然後咧在早上時(一定要早上喔！不然可琳會叫你先去休息)，跟(68.97)的可琳說話後(要說2次)，她會說「我相信你一定辦得到的…」(是吧@0@)，再回到怪異的樹的另一端，調查小島上「怪異的招牌」(65.45)直接選否(不用懷疑啦！直接給他進去就是啦)，就會進入「無人的洞窟」。



▶ 直接對怪異的招牌選否唄

然後在裡面找一個傳送水晶後(其實也不用找啦，往上走就可以看到)，就可以開始爬15F了(那裡面叫做「無人的洞窟地下X樓」)！爬呀爬～爬呀爬～喔喔～又是寶箱耶！但是…我們隊伍又沒有鑰匙，所以每看到一個寶箱，就痛心一次，嗚嗚～好可憐阿Q__Q(下次我一定要記得帶__/)。再爬～再爬～…沒有帶水捏(忘了買)，而且人家才10等，都被裡面的海蝙蝠痛打(沒烏龜打我)，嗚嗚嗚～好痛喔Q__Q。



▶ 跳舞要5000G…@.@”

舞王納命來

到了頂樓後就可以開始打王嚕！大家都戰戰兢兢的準備…開戰啦！嘿嘿～因為我們隊伍的等級都在49以下，所以王的等級才只有25。首先舞王「彼特」會和一隻烏龜「古拉」(好像是)和海蝙蝠「葛利」(好像是)出現，要先K的就是海蝙蝠葛利，因為牠會召喚19級的海蝙蝠(為了避免更多麻煩，先殺牠再說吧)，所以一位43級的大哥哥就……



▶ 這個就是洗禮的耳飾唷

我不基到名字啦：「看我的乾坤一擲」

海蝙蝠葛利當場掛點(打6XX)，誰叫牠只有2X級，活該該死。再來就是打死我們這一戰的Boss--舞王彼特了，烏龜可以先不用理他，因為牠攻擊不高，而且又愛防，所以專心打彼特就可以囉\(^0^)/。喝啊！大家都用弓箭一直射彼特，當然，我是不會出手的，我是來就職的，不是來坐飛機滴=__=|||。偷偷跟你們說喔！彼特的血少之又少(也不是很少)，所以打他個幾下他就死了，可以說是最容易解決的一個王(當然要醬子啦！不然來就職的新手都會死光光了)。打敗了舞王後再跟他對話，他會說……

彼特：「拿去吧…不過不要再來打擾我們了…」

去！還醬講，要不是你給人家拿走耳環，我也不會來找你麻煩。說完後，可以得到「洗禮的耳飾」，然後會順便傳回怪異的招牌前面。再通過怪異的樹後，回去找可琳說話，說完會被傳送至船艙客房(耳飾會被收走唷，其實耳飾加的能力也不錯啦，要留著也是可以滴)，再跟可琳說話會被傳出客房並到船艙中，注意喔！先不要跟東邊的那個船員說話，不然會被直接送入新村「阿凱魯法村」，要就職是吧？！那就到西邊的那裡找一位男的就職舞者，再跟旁邊滴那位「公主」說話，就可以學到「跳舞」嚕(哇賽～要5000G耶，要不是我跟我同學虧，不然我都不用當嚕>0<)！耶～就職舞男…不是啦…是舞者^__^b，我就職成功嚕…太高興啦o(>0<)o！

後　　記

想看我跳舞嗎？你休想=__=，要看滴話，自己變成舞者或士兵吧(開玩笑滴…汗)！告訴你們喔～跳舞要5000G耶(之前好像說過嚕，是嗎？)！你問我我哪來的錢0_o？告訴你啦！我是從朋友那裡虧來滴(好像也說過了，老嚕，記憶力差了=__=|||)！誰叫他那麼X，嫌自己錢太多，所以我才幫他花，說什麼要給我5000G，到現在只不過才給個4000G，其他還要我賺咧！他是先給了我1000G，等我賺到了2XXX後，他再給我3000G，然後我再給他賺到6XXX後，結果解錯了花掉500G，又被一個4X等的人騙走500G(真是個大爛人，幫人家打還討價還價，而且不解又給人家走掉，錢又不還我Q__Q)。喔～我的冒險旅程怎麼這麼艱苦啊！記住喔，烙郎去打的話，一定要附上一句話…限2.0版的，不然前版的會不能解此任務喔^__^b(不要像我那麼呆，被人騙嚕，還有最好找自願去滴人唷^__^b)。還有阿，小弟我希望能夠以跳舞來…來…來吸引怪物們給我魔石，醬子我就粉有錢啦！花哈哈哈～

▶ 下船去阿凱魯法村唄





玩家救濟所

專治各種疑難雜症

玩家救濟所有問必答　歡迎來信！

嗯，雖然老天爺還是沒能達成老編的過年願望－讓Carry回到老編的身邊，不過老編又養了一隻可愛的小狗哦～和月藏大人的「阿克狄翁」(對不起，怪名字，英文老編拼不出來><）一樣，她也是一隻拉不拉多，而且是月藏大人幫老編挑的，很可愛的啦啦啦啦˜而且她已經和月藏大人的「阿克狄翁」指腹為婚了哦～哦，對了，雖然月藏大人把她取名為「Devon」，不過老編還是把她改名為比較好叫的「EMI」（愛美，就醬），嗯，對名字有意見的國民，寫回函過來吧～

在這裡公布幾張EMI的照片喔˜哎哎，雖然又養了小狗，不過看到EMI，老編又會想起Carry，老編沒救了啊啊啊啊～有任何問題，請e到老編的信箱喔˜老編的灌水信箱是  chief@swm.com.tw ，等你來信哦～





安德烈斯漫畫單行本　即將狂暴發行！

因為太喜歡皇家放映室的連載了，So…..很希望能做成別冊以利收藏，呃………或者以後集結成冊也是很好的方法啦！！各位加油喔～

新年快樂！　P.S.也祝我抽到新年的特別版贈品


◆忠實讀者Q　50S 

老編啊，請問一下：皇家放映室若真的要發行單行本，是要隨雜誌附送還是另外賣呢？還有……能否在漫畫內容達到雜誌一半的頁數後再考慮發行單行本？

不然「近百頁」的書摸起來沒什麼質感說。

◆學彥　50S 



A

皇家放映室的安德烈斯王國漫畫連載，目前的確打算推出單行本了，「據說」月藏大人打算一次推出兩本，每本頁數一百多頁，除了有月藏大人重新編修的安德烈斯王國漫畫外，還會有一些月藏大人壓箱底的好東東，甚至還有月藏大人親手寫的爬格文（爬格，baga是也，哈哈～），因為目前老編還沒和月藏大人簽下賣身契，等月藏大人簽了賣身契，老編一定再向各位國民報告詳細的情況。



狂賀羊年行大運　安德烈斯流血大放送！

哇！今天真是賺翻了。新年的禮物真是好到不行了，真是太刺眼了，讓我高興的快T_T了，真是讓我感謝再感謝。　P.S.這是我用老編送的筆寫的哦！

◆U.S.E.T　50S 

唔啊…………這次真的送好多東西ㄛ，好幸福ㄋㄟ～新年快樂！！有沒有過年計劃ㄋㄟ？過年好幸福啊！！我好想抽到這次的贈品ㄛ～沙雷納～（念力發功中…）學測考完超輕鬆的！在猛玩從軟世抽到的第七封印！（我好幸福T_T）

祝福老編永遠快樂，Carry趕快回來！

◆方怡　50S 

嗯嗯，既是過年嘛，當然得不惜成本大放送，才會點過年的年味啦～好在有熱情的工坊大力贊助，安德烈斯王國還不至於因為大失血而倒閉啦～

上回公佈的安德烈斯人物週邊贈品，看回函的反應，好像頗受大家的歡迎哦～

不過，因為是非賣品，所以都是限量，雖然會比較難抽中，但是這樣子才特別有價值啊～嗯，要是這回抽不到沒關係，老編計劃每期皆公佈一種安德烈斯人物週邊，只是安德烈斯的忠誠國民，不怕輪不到你中獎吧！？



原來老編特別喜歡我的第一次！？

嗚~第一次寫不知道會不會上呢？

1.阿勒勒~~那個阿雷斯的名片盒超帥的耶~好想一個喔~(嗚~任何的抽獎一定又沒我的份)

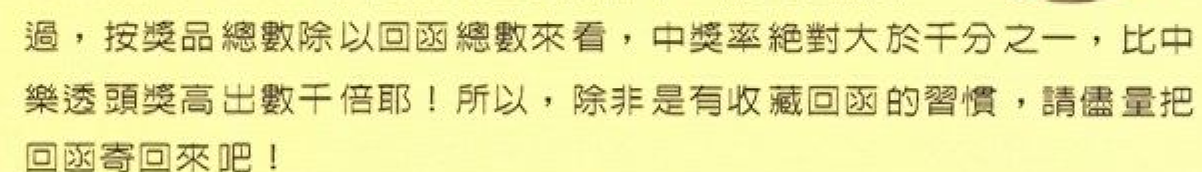
2.你們是不是只有PC GAME的資料啊？介紹一點TV Gameㄅ~一頁也好~不然我的小Xbox已經睡死了~

玩遊戲算什麼？看軟體世界才是王道！

◆阿帕因　50S 

嗯，第一次特別容易上，因為老編最喜歡別人的第一次了～呵呵～哈哈～

1.　這個跟老編買樂透一樣，雖然每次頭獎中的都是別人，但是不買等於完全沒機會中，而且老編算過，按獎品總數除以回函總數來看，中獎率絕對大於千分之一，比中樂透頭獎高出數千倍耶！所以，除非是有收藏回函的習慣，請儘量把回函寄回來吧！



2.　之前老編的確有提過考慮開闢TV Game的專欄，但到目前為止，考慮到報導PcGame頁數已經很有限的關係，開闢TV Game的念頭只好暫時作罷了。不過，我們還是會在尼爾斯廣場與遊戲仙人研究室中不定期提供一些TV Game的消息與報導。



贈品短少事件　且聽老編說明白

抱歉！事情是這樣子的……我很開心的去買了166期的軟體世界，想說可以過個好年，陪我一窺最新的遊戲軟體。而我的習慣是……會把贈品檢查一次，因為我總怕會錯過軟世送我們的精美禮物，結果我發現……我只收到了三片光碟！！我缺少RO口袋情人那一片……嗚嗚~所以可不可以再寄一片給我，如果你們還有庫存的話，或是給我一個正面的回覆，謝謝！！

◆于慧　50S 



A老編當然會再寄一片給妳！至於雜誌贈品時有短少的現象，原因是這樣子的－裝訂廠的自動夾片機，有時會有漏夾的現象，因而產生贈品短少情況。而上一期的情況則更加特殊，因為過年前印刷廠印件滿檔的關係，為了能趕得及出刊日期，基於裝訂的時效，老編只好選擇可重覆黏貼的包裝膠套，問題來了，這樣子的話，也有可能有人把膠套打開，然後把贈品A走，然後再把膠套回復原狀！！

這是老編始料未及的！但是不管是什麼原因，老編一定再寄一片給妳，請放心哦！



安德烈斯氣象台　目看春節冷氣團動向

◆J.T.：單機遊戲大作都在這個月推出了！荷包真是大失血！><！

◆Ato：前幾天在玩魔力時，有人說要玩奇蹟，可是不知道要取什麼名字，我就推薦"安德烈斯"，經過大家投票後，竟然中了！！這個名字取的好呢！ㄎㄎ！^^

◆Pen：小妹我有個小問題唷！現在S幣會寄送到大家的手中嗎？自從幾個月前那次後，就沒在看到…..可以說明一下嗎？

◆Taro：好想了解一下，那麼多的贈品，成本會不會很高呀！像這個月送了那麼多！不會虧本嗎！？　（白目的問題）

A　又是冷氣團哦~　春天快到了，可要好好保重哦～

J.T.：不過想必過年紅包也領了不少吧！？

Ato：好樣的，這算推廣安德烈斯王國有功，功在黨國啊～這次賞了200S，其中有150S算你的，叫他們不要跟你搶。

Pen：好像都是老編在救濟所借的S幣，嗯，過年前忙著趕稿沒辦法結算計出，最近老編會加緊還帳的，原諒我～T_T 。

Taro：成本真的很高，但是真的要感謝衆工坊的友情贊助與對各位國民的心意，結果小虧收場而已，嗯嗯，索特王最近都在大陸，不然老編一定被K死，老闆不在家，流血大放送啦～哈哈～



玩家救濟所

專治各種疑難雜症



玩遊戲　玩的開心就好！？

對「玩遊戲，玩的開心就好！」這句話存有很大的疑問。玩OLG，為什麼就有人天生命好，老是打到寶，我就只能花大錢求別人賣給我？看到許多新聞在報，有的玩家每個月光靠玩OLG就可賺到上萬元，真不知世界怎麼了？真的！

玩遊戲只要開心就好，有必要這樣子嗎？

◆櫻井小旹　50S





A　老實講，OLG打寶雖然有很多訣竅，例如花的時間加倍，打到好寶的機率當然也加倍，但總歸一句話：「運氣才是王道！」。像老編有在玩暗黑2，就算全身穿了九百多MF （Magic Find）的打寶裝，打到風之力（暗黑2中最好的弓）的機率也只是零MF的九倍多而已，還是一樣難打，打了很久還是打不到。最後，老編只好向老天爺低頭，在eBay上向某個賣家買了一把1.08版的風之力，賣家還挺夠意思的，送了老編不少好東東。拿著風之力，老編的亞馬辣妹入牛關，果牛群一一倒下，縱橫牛關如入無牛之境啊，心裡只有一個字－「爽」。所以說OLG人口衆多形形色色，有人純粹為了享受遊戲的樂趣、有人上線是為了交女朋友、有人拼命打寶賺錢，大家各取所需，因為構成了這樣的一個OLG的世界，所以說「玩遊戲，真的玩的開心就好！」。

安德烈斯心情留言版

Q　好煩！為什麼寒假還要上輔導課，害我都不能好好玩！老編相信你也了解這種痛苦吧！

※各位加油吧！

◆至賢　50S



A　嗯嗯，又讓老編想起當年，短短的寒假還要上輔導課，的確很辛苦，尤其一早起來通車，整車只有本校的學校，心裡就X的要死！－為什麼別人不用，而我要上輔導課啊！難道……我唸錯學校了！？不過到了現在這個能想當年的年紀後，突然發現老師也是很辛苦的啊～所以，請忍耐一下吧，上了大學就能和老編一樣好好的玩了。

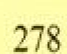
Q　嗯……第一眼看到老編就覺得他長的有點像某名偵探！!??藍西裝、紅領結、名偵探的頭髮往上梳、後面留一撮、戴眼鏡・・・等，難到他是50年後的柯X!!!!－_－|||

◆則凱　50S



A　哈哈，柯X哦～那老編縮小後的造型不就和柯X一樣可愛？不過說真的，老編自己覺得自己比較像增肥Kuso版的「明治小五郎」啦~





安德烈斯心情留言版



Q

仙劍2真的快出了嗎？等了好多年耶！呵！呵！呵！美夢終於成真了！I'm very happy！ ^o^

◆采鈴 50S 

仙2玩了快一個禮拜，漂漂的動畫卻沒有小虎的份！這也就算了，最Δ※X的就是－鐘鼓石人一次比一次更狠！可惡～分明就是看準了我是「歐巴桑症候群」的那種人。不過寶盒的寶物真的很難過ㄚ～

◆怡均 50S 

天ㄚ！為什麼讓我玩到像仙劍 2 那麼好玩的遊戲啊？要是我以後玩不到怎麼辦啊！

◆品哲 50S 

等了好久的仙劍2終於出了。25日當天跑了宜蘭最大的3C賣場竟已售完！在第3家7-11才買到，高高興興回家去玩。然而，才一進遊戲，那畫面、人物，簡直是「新仙劍」的翻版！而戰鬥畫面、招式，劇情也都不甚理想，也許老仙劍把招牌打得太亮，這回可真叫人失望了。

◆阿民 50S

A

嗯，好像大家都和老編一樣在等仙 2 ，一等就是數年，可說創下國產遊戲中最久才出續集的記錄了！好不容易出了，老編反而沒空玩，主要是一直以為大宇會寄一套給老編啦，所以，看到在架上一直沒買，沒想到，痴痴的等…..到現在還沒收到啊…….大宇工坊有人會看這個專欄吧，不要忘了…..哈哈~

看來眾國民對仙 2的評價不一，不過還是以好評佔大多數，其實續作在前作的光環下，往往吃力不討好，很難得到與前作相當或超越的評價，尤其是仙1在國產遊戲史上幾乎等於一個神話，要接續這個神話，當然是相當的不容易喔～電影也是一樣的，往往續作被影評與普羅大衆批評的一文不值，能像「教父2」一樣超越「教父1」的案例，也是少之又少。對了！諸位國民中，有和老編一樣是「教父」的影迷嗎？有的話請來信聊聊吧！

☆Kuso典故大家說☆

嗯，上期Kuso老編要求國民們指教Kuso的典故，果然有很多國民來信幫忙說明，雖然出自何典人人不同，但是都有點那個Kuso道理啦，所以，老編一次公布了，請大家自己看看吧，嗯，每個人賞500S，夠好吧！？

[Kuso的由來1:from GCH的[Xel]NINNA]

庫所 ㄎㄨˋ ㄙㄨㄛˇ 〔kuso〕(動)(形)

解釋:日文原意為「糞」之意，後引申為形容很離譜之事物的形容詞。

與中文之「屁啦」、「蠢事」、「賽」意思接近。(by:超魔導士)

因此可知當你看到一些很惡搞的東西時會大聲罵"KuuuuSOooo"

轉自GCH的Kuso版...

想知道更多?

到這裡去看看吧--->http://www.gch.com.tw/kuso

[Kuso的由來2-From Dream]

Kuso者,動詞(及物),名詞(不可數),形容詞,副詞,介詞,你想的出來的,Kuso都辦得到。

名詞於日本國之義,糞也。

名詞於台灣網路世界之義,惡搞之事也。

動詞於台灣網路世界之義,惡搞也。

形容詞於台灣網路世界之義,惡搞的也。

副詞於台灣網路世界之義,惡搞之也。

引申:

K文-惡搞文章

K版-各大Kuso版,如千貝(Gamebase),巴哈,戲頻

K人-無意義,別想太多.

函義:

套入笛卡兒的思想

我Kuso所以我在+)我思故我Kuso

———————————————

我思故我在

因此,Kuso乃人類思想之基本根源

若您對Kuso一詞還有任何迷惑

請到各大K版查詢,只會幫您解惑50%

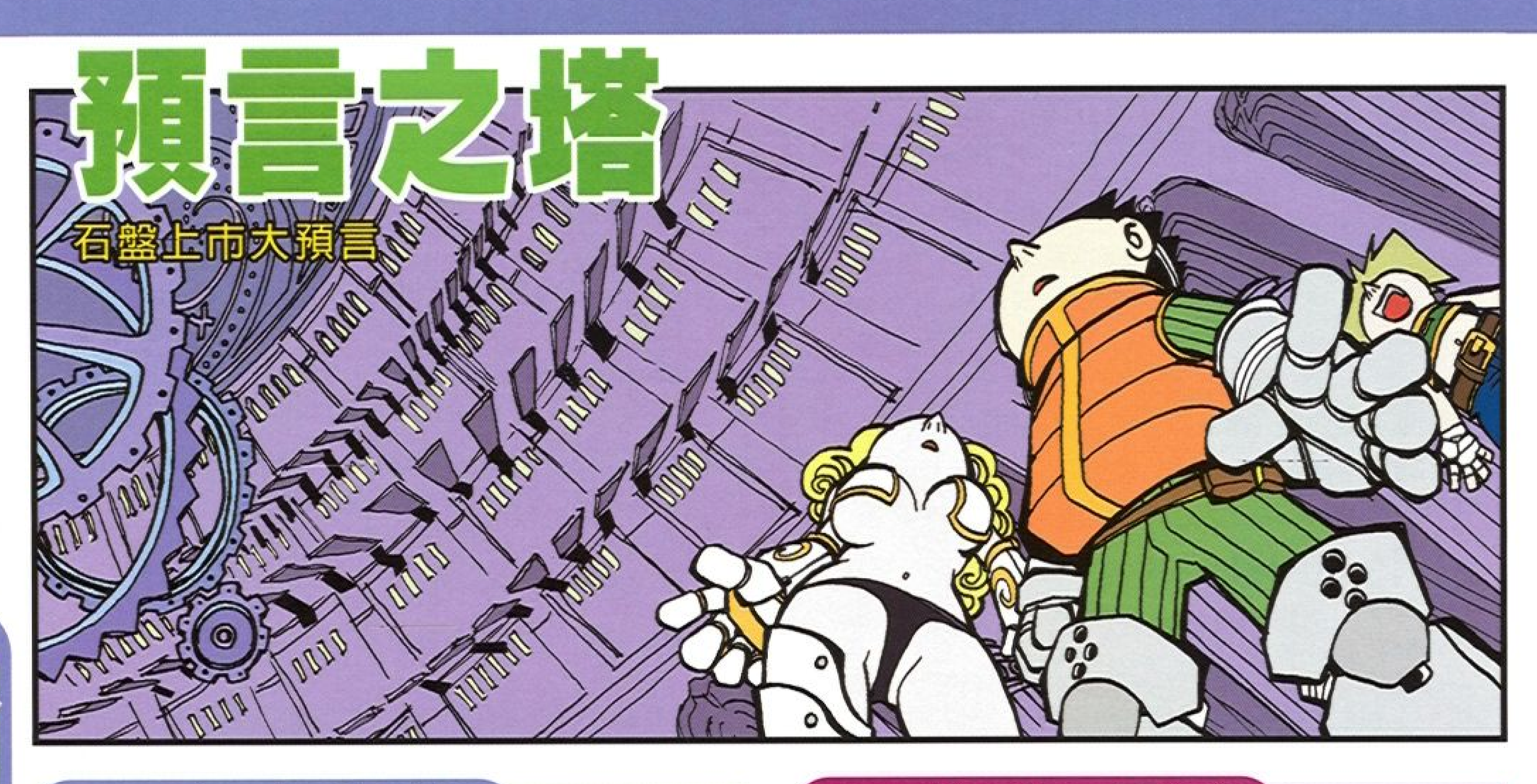
因為,在看這文章的各位人類...您已在Kuso世界了...

[Kuso的由來3-From 國旗]

哈~老編，我找到Kuso的來源啦~這個東東是從日文用羅馬拼音來的。原義為米田共（吃飯的讀者，抱歉了）or 髒東西（汙垢）。日本人口語會用來表示輕蔑、罵人的加強語氣～哇哈哈，懸賞金是我的啦～

預言之塔

石盤上市大預言



角色扮演《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●刀劍封魔錄	未定	英特衛
●童話物語	未定	遊戲龍

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●孔明傳	未定	第三波
●蒼龍少年	未定	遊戲龍
●神喻　中文版	1080元	松崗
●龍戰士 4（中）+ 洛克人 4-6	990元	第三波
●幻想三國誌	699元	宇峻

策略、戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●古文明時代	699元	光譜
●銀河霸主 3	990元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●魚叉 4	990元	第三波
●天下霸圖	640元	光譜
●文明帝國 3：帝國爭霸	690元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●文化 2	未定	光譜

經營、模擬、養成《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●模擬渡假村（中文版）	890元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●模擬飯店中文版	599元	松崗

益智、音樂《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●絕色大老二	未定	京群超媒體
●麻將夢幻國 II	399元	龍愛

多人線上遊戲《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●三國演義online~官渡之戰	49元	中華網龍
●旺來麻將	未定	億泰利
●封神Online	未定	鈊象
●三國策 online	未定	第三波
●天下無雙	未定	華義國際
●石器時代6.0 海賊王的遺跡	未定	華義國際
●決戰伊卡路斯	未定	聖典
●海之樂章	未定	新瑞獅
●棒球ONLINE	未定	東方演算
●玩到瘋On-Line	150元	奧華

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●魔法奇兵	未定	瑪亞
●無盡的任務(中文版)	未定	遊戲橘子
●寵物王online	未定	第三波
●巨商	未定	遊戲橘子

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●三國策 online	未定	第三波
●旺來麻將on-line	未定	億泰利

即時戰略《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●終極動員令：將軍	未定	美商藝電
●前進高棉(中文版)	890元	英寶格
●神鬼戰士	890元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●君臨天下 (中文版)	未定	英寶格
●世紀爭霸資料片中文版	890元	松崗
●烽火戰線 (中文版)	990元	英寶格

動作、冒險、運動、競速《大預言》

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 2月
●雷神戰機	399元	旭聯
●體操芭比 中文版	799元	松崗
●芭比：長髮公主(中文版)	799元	松崗
●間諜遊戲	1200元	松崗
●魔域幻境 2(中文版)	1080元	英寶格
●ATV四輪越野沙灘車	未定	瑪吉斯科技
●魔戒2中文版	未定	英特衛

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 3月
●核武浩劫 2	990元	英寶格
●極速房車賽	890元	英寶格
●特勤武力	未定	飛玩
●火線獵殺資料片 – 古巴風雲中文版	690元	松崗
●決戰時刻 – 鋼鐵任務	499元	英寶格

遊戲名稱 /	售價 /	公司 / 4月
●危機最前線2	990元	英寶格
●越野菁英賽3	未定	英寶格
●決戰時刻 – 光榮戰役	499元	英寶格

魔王的洞窟

魔王棲息的所在



魔王的洞窟

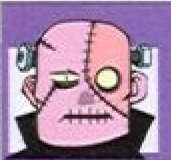
人民在此發洩對遊戲的不滿情緒



歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個 15P 跟 100S ，當然罵到我心崁中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com ，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號



欠罵的對象：

不懂遊戲且排斥遊戲的人

開罵者：暗黑戰士　武士

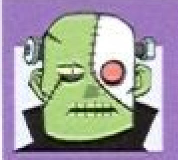
為何該罵的來龍去脈：

我之所以會寫這篇，完全是我對一些排斥遊戲的人的感受，有些人說玩遊戲沒有用，那你們只知道工作的又有什麼用？玩遊戲好比是去拜拜一樣的道理，玩遊戲就像是信奉神明一樣，有人說玩遊戲是浪費時間青春什麼的，那是你們不懂品嚐遊戲，明明不懂它又敢放大話，這種人真不要臉，回正題，遊戲是好的，是有趣的，你在玩它時就像在拜媽祖一樣神聖，有人說它會沉迷其實是對他的一種熱衷，就像是虔誠地拜媽祖一樣，遊戲也可以算是一種教派，只是人們不會這樣想罷了，當你虔誠地玩遊戲時，你就會發現遊戲的樂趣，遊戲怎麼可以說沒用呢？它也是經萬衆信徒的寄託，以遊戲公司把它製作出來的不是嗎？玩家就像是各個遊戲評論委員，遊戲好就稱讚它，不太完美的話可以糾正它，不好的話可以批評它，如此良性的互動怎麼可以說它沒用呢？這豈是對遊戲界的一種汙辱，就像老闆說你沒用一樣，你會開心嗎？如果不會玩沒關係，我們會教你們玩，教到你會為止，如果只是無謂的謾罵，那就請你們一群外行人給我閉嘴，不會用又嫌東嫌西，就像一群立委瘋狗似的亂罵，遊戲界不迎這種人。

又說網咖是壞孩子去的地方，說真的，的確，網咖的確被一些白目的人（從國中生到歐吉桑都有）搞的不太好聽，加上被媒體抹黑，真是雪上加霜，但可不要以偏蓋全，不要讓一顆老鼠屎壞了整鍋粥，網咖多半是好的，是可以全家共遊的好地方，不要讓謠言抹黑你的耳朵，不要讓不會尊重遊戲的白目霸佔整個遊戲界，讓遊戲在人們的心目中是如此的神聖，遊戲並不是不好，而是沒有人能真正的去體會它，去愛護它，它不是工具，它是你生活上的好朋友，它不會背叛你，更不會嘲笑你、消遣你，它只會默默的守護著你，看著你成長，如此忠心的朋友你還不會珍惜它嗎？說這些也許有人說我很奇怪，不過這也沒什麼好奇怪的，因為我是遊戲的忠實守護者，我就像是那孤軍奮戰聖騎士…………

魔王的眉批：

的確，自己喜愛玩遊戲，卻被週遭的親友嫌棄，真的會讓人感覺氣憤，如果再出現一些不堪入耳的話語出現，那真叫人火冒三丈，不過遊戲是拿來娛樂自己的，也別因為遊戲太投入，而傷害到自己的身體及人際關係，總之，別太在意別人的眼光，自己玩得愉快是最重要的，你說是嗎？？ ^^ ，賞 15P 、100S 。



欠罵的對象：

仙劍奇俠傳 2

開罵者：暗黑戰士　罪惡之身

為何該罵的來龍去脈：

遊戲中其他都還好，遊戲中無複雜迷宮，除了部分魔王難打和七大蠱毒對魔王根本沒用外，吾最不爽的就是此遊戲的金錢問題；遊戲前期照正常劇情打來的錢雖多，但物品很貴，買幾樣就沒了，到了遊戲後期，累積的錢為數不少，還有增加戰後的聚寶盆，但根本沒用，沒地方買東西，錢有何用，可惡啊 ~~~~~~

魔王的眉批：

聽說遊戲其他部分也有一堆問題……，哀……大宇又把仙劍的名聲弄臭了，真是可惜啊，賞 15P 、100S 。

欠罵的對象：

天使帝國三

開罵者：暗黑戰士　芭樂

為何該罵的來龍去脈：





因為玩過以前《天使帝國》系列的遊戲，所以才會想玩《天使帝國三》，結果玩起來的感想卻是很爛，動畫和故事是還不錯，但遊戲的設定十分暴爛，玩起來一開始簡單，到後面卻不靠小技巧就玩不下去，差點就想把它冰起來而不再玩它。遊戲的說明書介紹兵種的部份只有職業轉職能相信，其他職業介紹的說明全部都誇大不實，玩起來一陣子就能感覺到職業不像說明書介紹的有各種獨特的功能，只有法師類的職業的魔法有很大的特點，其他的職業只有當肉盾在前面血拼，特技幾乎完全沒有，這樣也就算了，還在說明書上大作文章，說各職業有很獨特的特技，網路上的其他玩家也批評說明書是個大騙子，根本不能相信，如果照它的說明玩下去，鐵定非重玩不可。

遊戲戰鬥的經驗值也分配的極不平均，戰士類型的職業我沒話說，可是法師類的職業或輕裝甲的職業，例如：遊俠、盜帥、槍手、怪傑……等等，只能在後面偷放特技或偷打敵人，偷打敵人的經驗值少沒話講，可是使用特技的經驗值卻也少得可憐，尤其特技攻擊敵人的經驗值是以 11 為基準，多一個人就多加 1，結果打死或不打死都沒差，經驗值一樣少，還不如去直接攻擊敵人，這樣還有比較多的經驗值，可是就擺明了要那些人去送死，所以後期這些職業的等級非常難升，難升到乾脆不練。雖然遊戲的動畫和故事還不錯，操作很容易上手，但從遊戲的經驗值設定看出來沒有很用心設定，大部分是沿襲以前的設定，加上說明書兵種介紹的錯誤百出，有看跟沒看是一樣的，這樣難道不怕壞了這遊戲的口碑，讓玩家對這遊戲感到失望嗎？

魔王的眉批：

國外遊戲通常 2 代以後的表現會比之前幾代來得好，也因為這樣已有好幾個遊戲都建立了優良的口碑，讓玩家有期待續作的慾望，可是反觀國內的遊戲，常常發現 2 代以後的作品確不盡理想，讓原本期待續作的玩家大失所望，讓人不得不感嘆“又砸了一塊招牌”，希望同一家公司的另一款期待續作－《仙劍奇俠傳 2》，別再搞同樣的烏龍了，賞 15P、100S。

欠罵的對象：

魔王

開罵者：暗黑戰士 Endless

為何該罵的來龍去脈：

壞！壞！壞！壞！魔王我想你沒有給子民罵過吧？我要罵你罵到無地自容！哈！哈！哈！哈！我要去環保處告你！

罪狀 1 你每個月都毀壞很多光碟及電腦令世界多了很多垃圾！大氣層有可能是你破壞的！（開玩笑的！ ^-^）

罪狀 2（這是為子民們說的）每個月都有很多子民來開罵，大多數都罵的很好，可是你這個魔王真是混帳 ^*&%&%$^%$^%@%&@%^&$，才給 15P、100S 而已！這是什麼意思？

罪狀 3 我 email 了很多 mail 給你，可是你卻沒有登出，實在太過份了！

ps：如果你再沒登的話，軟體世界就會少一個子民了！

魔王的眉批：

ㄏㄏ……你又不是第一個罵我的 ^^，我查了一下，你才寄給我 2 封 mail，這是第 2 封，第一封已於上期刊出，這裡順便說明一下，大家投給我的文章，我基本上都會盡量安排刊出，除非實在沒啥內容……ㄏㄏ，只是有時稿擠，我會放在後面幾期刊出，請各位投稿者耐心等候摟 ^^，賞 15P、100S。

欠罵的對象：

三國群俠傳

開罵者：暗黑戰士 Burn Egg

為何該罵的來龍去脈：



唉，爛 Game 就是爛 Game，就算是續作，都有濫竽充數的！打從第一次看到《三國群俠傳》的報導，我就一直迫不及待地想玩這個遊戲，怎知道玩了之後真是令我跌破眼鏡。超變態的敵人使我一個不小心就全軍覆沒，而且，正如某報導曾經說過，同樣一個敵人的攻擊力時強時弱。有一些人物也真會擺架子，須要達到特定的條件才肯加入，原來三國時代的文臣武將全都不講求義氣，兄弟有危險都不挺身而出，解決困難。主角的最強招式也真是變態，幾乎是一招決勝負，大大地減少了遊戲的樂趣。但是爛歸爛，這個遊戲其實也有很多優點，例如，遊戲音樂還算不錯，招式華麗優美，系統不錯等。整體來說，還可勉強算是過得去。

魔王的眉批：

的確，要達成特殊人物的加入條件，有時真的很麻煩 @@，不過麻煩歸麻煩，等到邀請到自己喜愛的三國武將加入之後，還是有股成就感啦 ^^，這才是“玩”遊戲嘛 ^^，賞 15P、100S。





石盤遺跡
附錄石盤的詳細說明

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令Autorun.exe，來進入主畫面。

發行公司：宏碁戲谷

瘋狂坦克V600 Turbo版



類型 線上益智

遊戲相關安裝、操作說明，請參考下列網址：
http://www.acergame.com.tw/
http://www.fortress2.com.tw/download/game.shtml

路徑：\F2v600\setup.exe

發行公司：Ubi Soft

Rayman 3: Hoodlum Havoc

按鍵解說
↑.↓.←.→ = 移動鍵
Space = 攻擊
Pad0 = 跳躍/飛行
滑鼠左鍵 = 攻擊
滑鼠右鍵 = 跳躍/飛行
Ctrl(右) = 平移
Pad4+移動鍵 = 觀看



類型 動作

路徑：\Rayman3\rayman3.exe

製作公司：英寶格

前進高棉



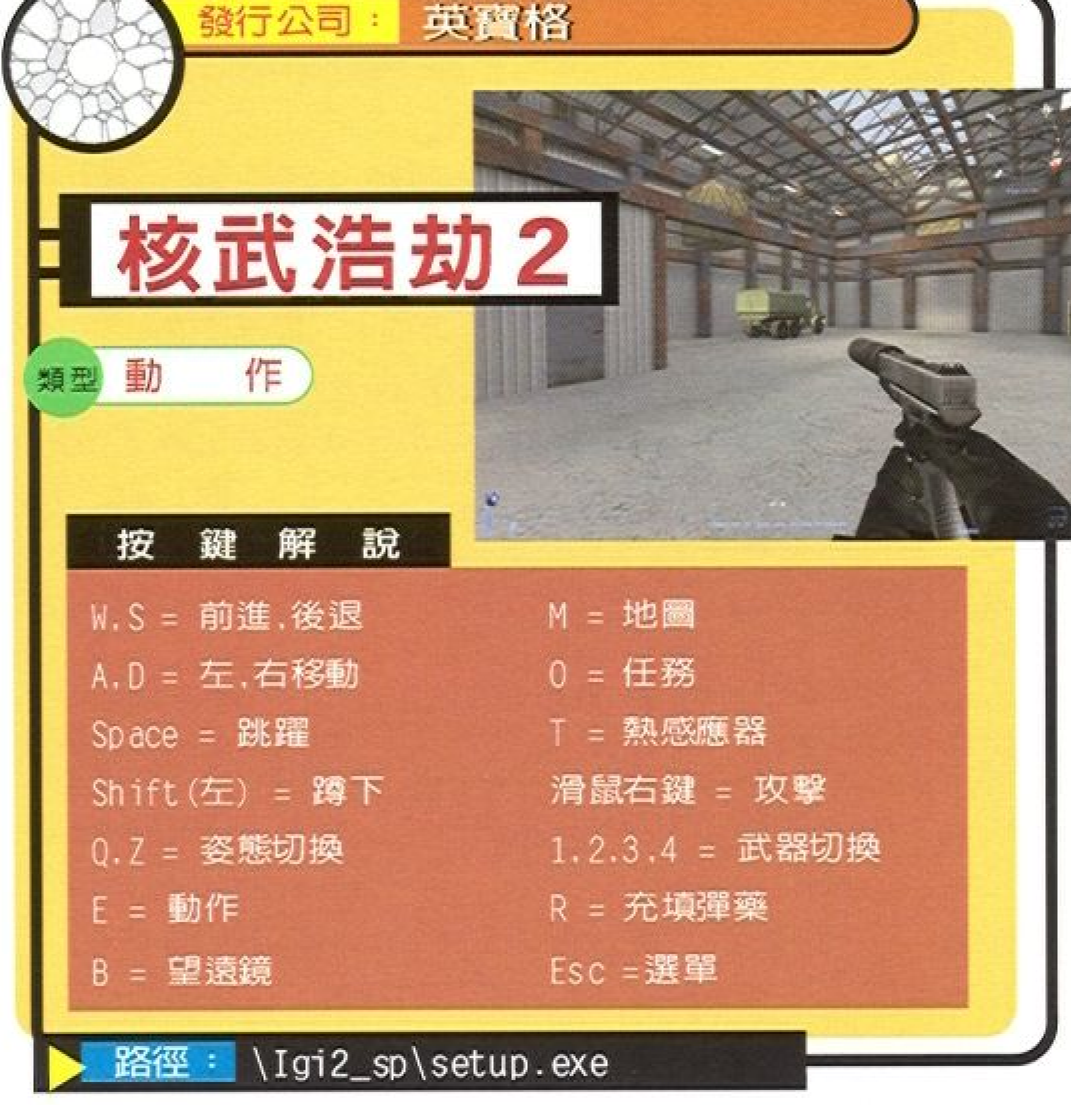
按鍵解說
滑鼠右鍵 = 選擇單位
滑鼠左鍵 = 執行
F1.F2...F8 = 選擇單位
↑.↓.←.→ =鏡頭移動
Insert.Home = 鏡頭遠近
Delete.End = 鏡頭旋轉
H = 停止
G = 手榴彈
C = 蹲下
V.B = 走/跑
Tab = 任務
Esc = 選單

類型 動作

路徑：\Pl_demo\pl_demo.exe

發行公司：英寶格

核武浩劫2



類型 動作

按鍵解說	
W.S = 前進.後退	M = 地圖
A.D = 左.右移動	O = 任務
Space = 跳躍	T = 熱感應器
Shift(左) = 蹲下	滑鼠右鍵 = 攻擊
Q.Z = 姿態切換	1.2.3.4 = 武器切換
E = 動作	R = 充填彈藥
B = 望遠鏡	Esc =選單

路徑：\Igi2_sp\setup.exe

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2
DivX502Bundle.exe --DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片

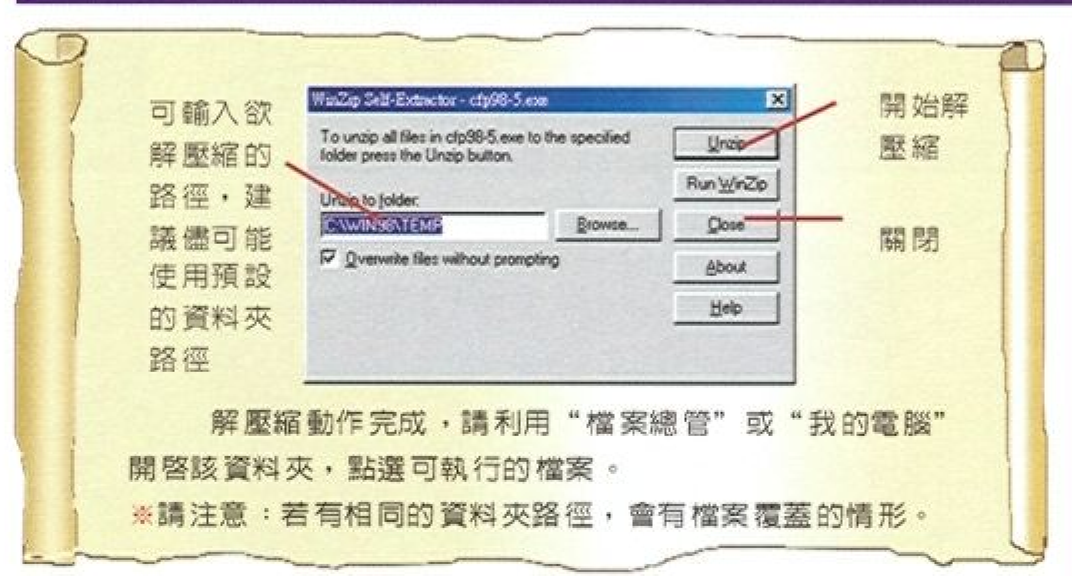


DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe --Directx V8.1b 英文版
dx81bcht.exe --Directx V8.1b 中文版(繁體)
dx81bchs.exe --Directx V8.1b 中文版(簡體)



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的：這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....



解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

Demo動畫展示區



幻想三國誌

- 發行公司：宇峻科技
- 類型：角色扮演
- 路徑：\San\demo.avi



君臨天下

- 發行公司：英寶格
- 類型：即時戰略
- 路徑：\Prae\demo.avi

怪獸總動員

- 發行公司：昱泉國際
- 類型：線上養成
- 路徑：\Monster\demo.mpg

魔域幻境2：The Awakening

- 發行公司：英寶格
- 類型：動作
- 路徑：\Unreal2\demo.mpg

發行公司：ValuSoft

I Was An Atomic Mutant

按鍵解說

W.S = 前進.後退
A.D = 左.右轉
滑鼠左鍵 = 攻擊
1.2.3.4.5 = 切換攻擊方式
滑鼠右鍵 = 電影劇院鏡頭
T = 吼叫



路徑：\Mutant\mutnat.exe

類型 動作

發行公司：Divo Games

AirStrike 3D: Operation W.A.T.



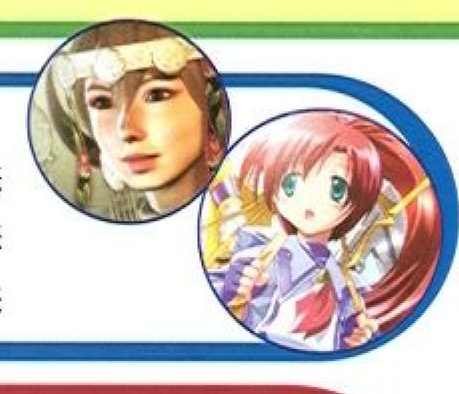
按鍵解說

↑.↓.←.→ = 移動鍵
Ctrl = 火炮攻擊
Z = 火炮切換
Shift = 飛彈攻擊
X = 飛彈切換
Space = 特殊攻擊
C = 切換特殊攻擊
F9 = 鏡頭切換

類型 動作

路徑：\As3d\as3d.exe

Share共享軟體



發明工坊桌布 --光譜資訊提供
天下霸圖桌布 --光譜資訊提供
三國封神桌布 --樂陞科技提供

Patch修正大師

魔域幻境2003更新檔V2186
極速快感：熱力追緝2更新檔V242
天使小夜曲更新檔 --光譜資訊提供
交通英雄更新檔 --光譜資訊提供





在RO中暢快放魔法吧！Geforce4 Ti4200-8X強勢襲台！

作者／莫凡

暨上期MX440-8X之後，莫凡再給各位上一道年菜，這回報到的是更高階的顯示晶片nVIDIA Geforce4 Ti4200-8X！雖然nVIDIA於COMDEX電腦展中發表了最新的繪圖晶片，也就是代號NV30的Geforce FX，引起不少人的討論，不過採用這一款晶片的顯示卡，可能還要再過些時候才會正式在市場上銷售，讓不少想嚐鮮的消費者大失所望，而在這歲末年終，nVIDIA陣營支援AGP 8X的產品，在高階方面也就由Ti 4200-8X這款晶片挑起大樑了。





先從顯示晶片的工作時脈上來看，Ti4200-8x官方建議的顯示晶片工作時脈為250MHz、記憶體時脈則是500MHz，與Ti4200 64MB的版本相同，但是卻支援頻寬更高的AGP 8X傳輸模式，新增加的AGP 8x，最高可提供每秒2048MB的高傳輸頻寬，傳輸頻寬整整是AGP 4X的兩倍，它擁有極快的資料載入速度優勢，因此對於我們遊戲一族來說，針對電腦遊戲內大量的貼圖運算或者是高階的工作站應用程式等，需要傳送極大量資料到圖形處理器的環境中，提供使用者更為細緻的3D模型，以及更複雜的陰影效果，當然，高解析度的貼圖是不在話下的！以下為Ti4200-8X顯示晶片軟硬體支援的重點介紹：

- 記憶體頻寬高達8.0GB/sec。
- 內建硬體幾合形變及光投影（T&L）引擎，直接由繪圖卡進行複雜的3D空間及特效計算，大幅分擔CPU的運算負擔。
- 第二代可編輯的nFiniteFX引擎，其包涵可展現個性化逼真材質的Vertex Shaders架構，及具有最新Z-Correct貼圖技術的Pixel Shaders架構，3D畫面邊緣影像更逼真。
- 內建多重管道圖元填充引擎，影像運算速度以倍速提升，每秒可產生40億個Texels材質，每秒可產生113百萬個三角形。
- 最新AccuviewTM反鋸齒引擎，提供高解析度、高圖框率及全螢幕反鋸齒等功能，使畫面更清晰。
- 第二代光速記憶體架構，有效提升記憶體使用效率高達四倍。
- 最新nVIEW繪圖顯示技術，提供最佳的多螢幕顯示彈性及使用者控制介面，不用添購另一張顯示卡，即可展現雙螢幕獨立輸出的功能。
- 32位色彩Z / Stencil緩衝器。

nVIDIA官方網站關於Ti系列顯示晶片的規格劃分

Specifications/Performance	Geforce4 Ti 4400	Geforce4 Ti 4200-8X	Geforce4 Ti 4200
Fill Rate (AA Sample/Sec.)	4.4Billion	4Billion	4Billion
Vertices/Sec.	125Billion	113Billion	113Billion
Memory Bandwidth	8.8GB/Sec	8GB/Sec	8GB/Sec
Max Memory	128MB	128MB	128MB

啓亨大銀家Ti4200-8X 128MB顯示卡



這款大銀家Ti4200-8X顯示卡，仍然沿用了啓亨一貫的銀質PCB板。啥！你沒看過喔。這樣不行喔，上一期才介紹的ㄋㄟ！最早很多人都是從啓亨推出的音效卡產品，來認識和瞭解這家板卡廠商的，他們在音效卡製造方面積累了一定經驗之後，於前些年開始進軍顯示卡領域，由於具有了豐富的板卡加工經驗，再加上這兩年開始顯卡產品大多推出公版設計，因此啓亨進入顯示卡市場並沒有受到多大的阻力。

大銀家Ti4200-8X 128MB由於採用銀色系的PCB 面板，此為特殊塗層的加工，因此具有了更好的散熱性能、略微提升的顯示性能，強化的放腐蝕特性，以及亮麗外觀等特點。大銀家Ti4200 8X採用的GeForce 4 Ti4200 GPU晶片，這款顯示卡使用了8顆現代出品的顯存顆粒（3.3ns的DDR-SDRAM），正反面各4顆，總容量128MB，記憶體顆粒採用TSOP II封裝，以標準規格來跑的話，正常的顯示記憶體頻率應該是500MHz，BUT（注意！BUT出現了...）看過上一期的人都知道，3.3ns的工作頻率可以達到600MHz以上，而且莫凡也實際超頻給各位看過了，相信大家應該印象深刻吧！

大銀家Ti4200-8X記憶體頻寬高達8.0GB/sec，支援AGP 2X/4X/8X介面，最高傳輸速度可達每秒264MHz，並內建兩組350MHz RAMDAC，最高解析度可達2048X1536@75Hz；內建雙DACs，獨立輸出兩組高畫質影像訊號，可於一台電腦上同時執行兩項工作，且由於採用整合式驅動程式架構（UDA），讓所有nVIDIA系列產品皆可共用同一個驅動程式，不但簡單且相容性很高喔！

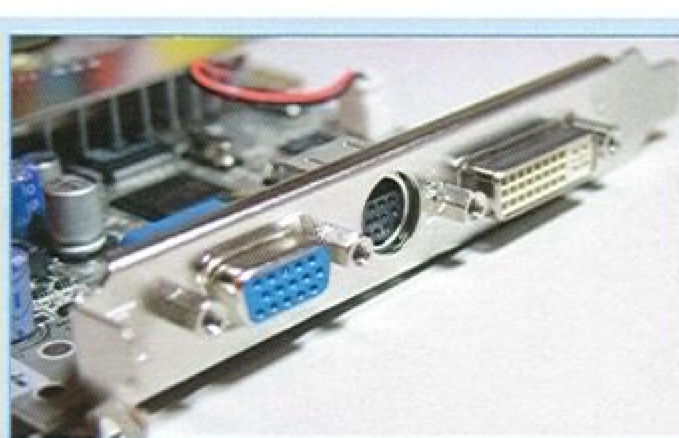
除此之外，大銀家Ti4200-8X內建Silicon Image的DVI解碼晶片，利用此款晶片，讓大銀家Ti4200-8X同時支援D-Sub以及DVI 數位輸出的功能，並具有視頻解碼晶片，主要的特點就是可以提供1024 X 768解析度的視頻輸出，雖不能支援VIDEO IN功能，但輸出解析度方面的技術，還是比較領先的。此外，整張顯示卡在左上部和右上部的穩壓供電模組，用料還是相當紮實！

鍍銀的PCB電路板，並搭配的十分特殊的散熱片，該散熱片的面積非常的大，有效的提供散熱面積，所以超頻幅度也較一般的顯示卡來的高。

主機板	Gigabyte 8PE667 Ultra 2
CPU	Intel Pentium4 2.0aGHz (400FSB)
RAM	金士頓ValueRAM DDR333 256MB
硬碟機	Segagte 60GB、7200轉2MB Cache
作業系統	Windows XP SP1 (With DirectX 8)
測試軟體	3Dmark 2001SE、Quake III

測試平台一覽

大銀家Ti4200 8X內建Silicon Image的DVI解碼晶片，利用此款晶片，讓大銀家Ti4200 8X同時支援D-Sub以及DVI數位輸出的功能。



大銀家Ti4200-8X除了傳統15Pin的D-Sub輸出接頭之外，還具備DVI數位視訊輸出以及TV-Out的功能！

3D mark 2001 SE測試結果一覽表

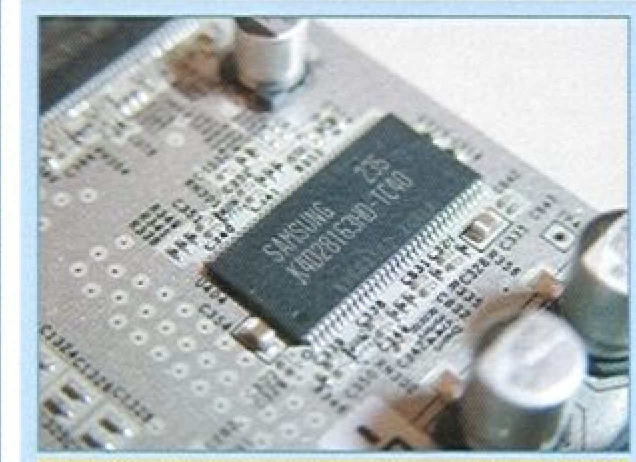
測試規格	測試數據
1024*768*32	9163
1280*1024*32	7344
1600*1200*32	5899
1024*768*32 打開 QxAA	6581
1024*768*32 打開 4xAA	4578
1024*768*32 打開 4xSAA	4316

Quake 3 Arena 測試結果列表

測試規格	測試數據
1024*768*32	216.5
1280*1024*32	166.9
1600*1200*32	122.1
1024*768*32 打開 QxAA	178.2
1024*768*32 打開 4xAA	98.8



附贈的AV端子線材、DVI轉D-Sub轉接頭與一個多介面的視頻線轉接盒。



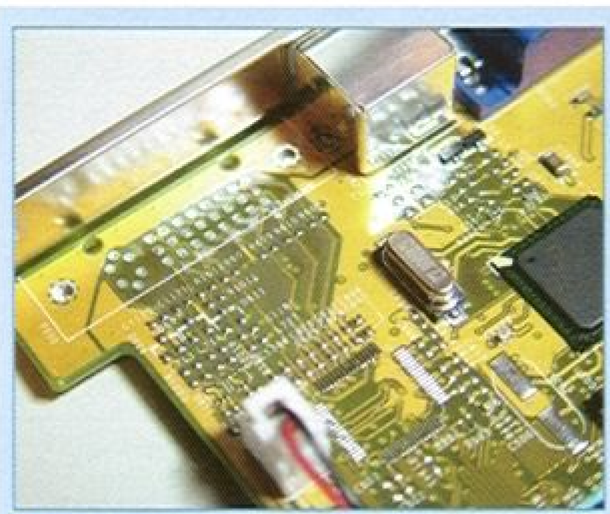
使用TSOP II封裝8顆現代出品的顯存顆粒（3.3ns的DDR-SDRAM），正反面各4顆總容量128MB。

寶聯電腦鈦姬 4200-8X 顯示卡

另外一款莫凡要介紹給大家的，也是各位相當熟悉的顯示卡製造商－寶聯電腦。這一款名為「鈦姬 4200-8X」顯示卡，沿襲了鈦姬 4200 擁有超高顯示卡運作效能及划算合理的價位，並支援最新一代的顯示傳輸介面 AGP8X ，大大提昇顯示卡運作效能及有助於影像品質更加地細緻化。

本顯示卡採用了 NVIDIA GeForce4 Ti4200-8X 高效能繪圖顯示晶片，為一款擁有革命性 AGP8X 傳輸系統的整合型繪圖晶片，不但支援新增的 AGP3.0 傳輸系統（AGP8X/4X），同時也支援以往的 AGP2.0 傳輸系統（AGP4X/2X/1X），核心執行頻率高達 250MHz 以上，內建有 64MB 及 128MB 兩種極速 DDR 記憶體可供消費者選擇，處理器填圖速度可高達每秒 4.8 Billion Texels/sec ，三角形產生率每秒高達 1.03 Trilion/sec 、像數填充率則為 4Billion/ 每秒，最高的解析度可以達到 2048 x 1536 ，其新一代 nfiniteFX II 引擎所配載的 Vertex Shader 及 Pixel Shaders 提供使用者快速及優異的畫面處理，在影像陰影及明亮處的細緻顯現，讓動畫影像更加立體；Accuview Antialiasing 反鋸齒引擎，讓使用者擁有全螢幕無鋸齒、最佳的影像品質；第二代光速記憶體架構（LMA II），使用先進的 128 位元 DDR 記憶體介面，大幅整體提昇記憶體效率。

寶聯「鈦姬 4200-8X」當然也具備了彈性極佳的 GeForce4 nView 雙螢幕顯示特色，其 nView 雙顯示功能整合硬體及軟體技術，提供使用者彈性極佳的多螢幕顯示功能。具有自由縮放顯示畫面、畫面同步輸出顯示於兩個顯示器、開啟數個不同畫面於兩個顯示器、延伸同一畫面於兩台顯示器間等功能。並同時搭配 DVI 接頭（數位平面顯示器輸出接頭），並提供 Video-Out 輸出埠，不但可將影像輸出至電視等大螢幕觀賞或享受更刺激的 3D 動畫遊戲；Video-In 輸入埠（選購）、搭配軟體即可編輯所輸入的影像。顯示卡採用正反各四顆共64MB 的顯示記憶體，記憶體顆粒是選用 EtronTech 時脈 3.3ns 的規格，不論是在工作的穩定性或者發熱度上均表現良好，超頻幅度上也有不錯的展現。

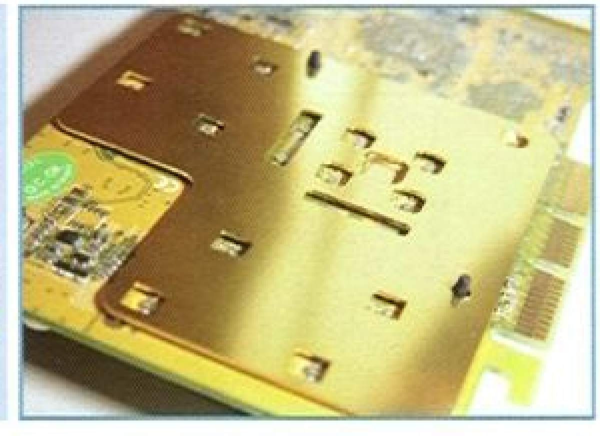



寶聯鈦姬 4200-8X 僅提供傳統 15Pin D-Sub 接頭與 S 端子輸出，稍嫌不足，但仍有預留 DVI 接頭的接腳與線路設計。





顯示卡所使用的記憶體。



顯示卡除了正面的大型散熱片之外，背面亦有大塊的銅製散熱片幫助溫度散發。

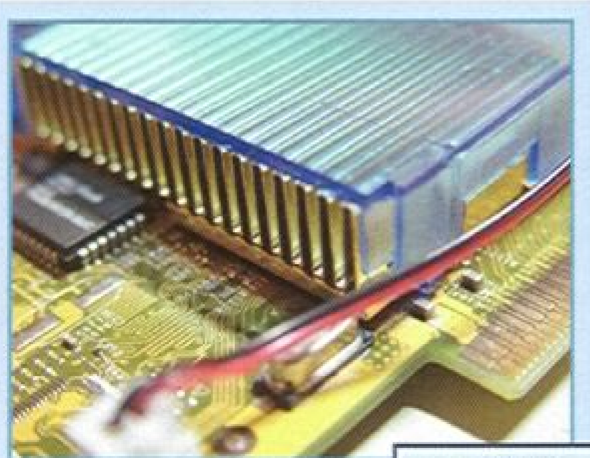
寶聯鈦姬 4200-8X 有附贈 S 端子轉 AV 端子的線材，另外附贈軟體的部分相當的豐富，除了兩款遊戲之外，還有訊連 Cyberlink 出品的視頻編輯軟體 Power Director 以及 WinDVD 4.0 版本喔！

3D mark 2001 SE 測試結果一覽表

測試規格	測試數據
1024*768*32	9168
1280*1024*32	7338
1600*1200*32	5885
1024*768*32 打開 QxAA	6590
1024*768*32 打開 4xAA	4557
1024*768*32 打開 4xSAA	4322

Quake 3 Arena 測試結果列表

測試規格	測試數據
1024*768*32	212.8
1280*1024*32	169.2
1600*1200*32	124.1
1024*768*32 打開 QxAA	176.0
1024*768*32 打開 4xAA	97.1




哇哩咧，眼睛睜大點！淡藍色下面黃色的散熱片是什麼你知道嗎？銅製散熱片哩！效果果然相當不錯，測試時的溫度都相當的低喔！

主機板	Gigabyte 8PE667 Ultra 2
CPU	Intel Pentium4 2.0aGHz (400FSB)
RAM	金士頓 ValueRAM DDR333 256MB
硬碟機	Seagate 60GB 、 7200 轉 2MB Cache
作業系統	Windows XP SP1 (With DirectX 8)
測試軟體	3Dmark 2001SE 、 Quake III

測試平台一覽



網路冰箱
挑戰未來，實現夢想

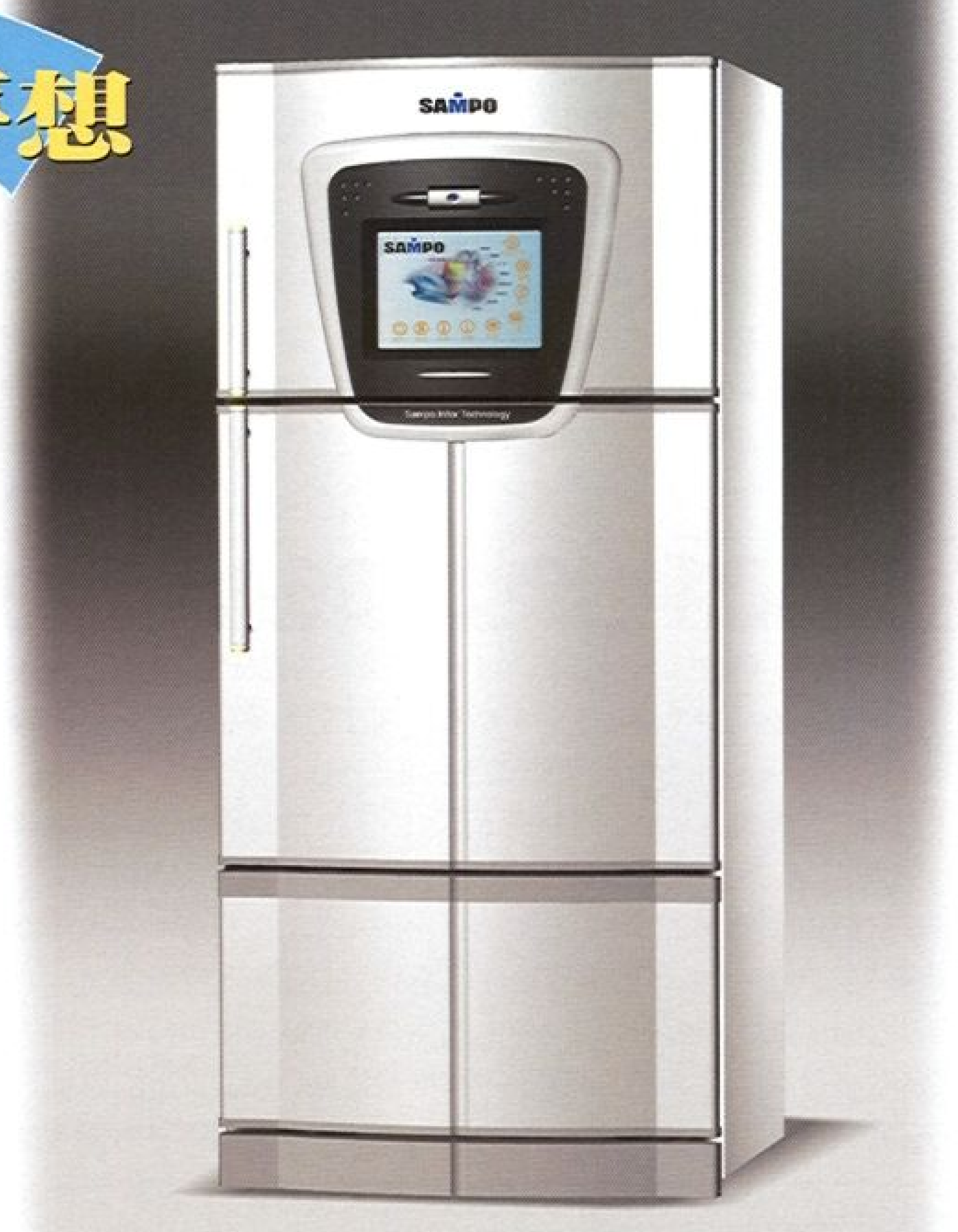
作者／卡布奇諾

隨著電腦資訊的快速發展，特別是網際網路的日益普及，過去曾風光一時的桌上型電腦，將會被改進成為令人驚嘆的新型智慧家用設備。今後幾年人們將會更多地選用多功能的資訊家電，而不僅僅是用途單一的桌上型電腦而已。只要想想，你就可以發現很多人的家裏都有了好多種的智慧電腦型的服務。

在現今網際網路熱潮方興，國內的資訊家電也正加快腳步發展著，台北國際電子商務應用展中，正式推出『網路冰箱』的產品，突破以往冰箱只作為食物冷藏之用途，不但能為家庭主婦做好生鮮管理，並提供多樣化的資訊，更可以上網購物，再搭配簡單人性化的操作介面，即使是從未上網接觸網路世界的家庭主婦，一樣能輕鬆上手。

以家電用品角度，切入資訊家電市場，『網路冰箱』將先以寬頻社區為銷售管道，透過寬頻社區的網路家庭建置，直接把『網路冰箱』當作標準配備或選購配備，產品特性皆兼具保全、家電控制、遠端遙控、網站連結、瓦斯偵測、列印、收發e-mail、影像電話、答錄、行事曆等多功能為一體的產品特性，預計將成為資訊家電市場的熱門話題。

『網路冰箱』在未來的家庭網路上是扮演伺服器的角色，未來的家庭網路，將由不斷電的冰箱擔任「主機」的核心角色，使家中每個房間內的電器，都可以彼此傳送資訊，消費者可以經由網路或者手機控制系統。比方說，可以用廚房的冰箱來控制房間的冷氣，或者是用手機來連接家裡的網路，打開冷氣機。想像一下職業婦女下班前即可透過網際網路與家中的網路冰箱連線，遠端遙控家中電器，回家前可以事先開啟家中的冷／暖氣、除濕機、空氣清淨機，也可以遙控電鍋預先煮飯或讓洗衣機先行運轉，忙碌的職業婦女再也不需為了家中電器忘了關，或者電鍋的飯忘了煮而傷透腦筋。最頭痛的地方莫過於上完一天班後，還要張羅一家人晚上的餐點。現在有了『網路冰箱』，就可以事先確認冰箱庫存的食物，更便利的設計是網路冰箱還會根據冰箱剩餘的食材，給予建議的食譜：如果食材不足的部分，可以連線至聯合農產品網路商城，訂購冰箱中不足的食物。訂購的貨品可透過統一速達宅急便全省完備的系統送貨到家，輕輕鬆鬆就能解決職業婦女料理食物的困擾。



（圖片提供：聲寶家電）

『網路冰箱』最大的兩項特點在於提供家電控制及保全設備。保全系統方面，透過監視器，可以清楚掌握嬰兒房中的一舉一動；當有壞人入侵家庭或瓦斯不慎外洩時，『網路冰箱』會發出即時警訊通知相關單位及家人前往處理；此外，『網路冰箱』更具有上網漫遊、收發影音電子郵件、影像留言、電話答錄、記錄個人行事曆、通訊錄等功能，觸控式螢幕加上手寫輸入設計，帶給家人最便捷的未來生活。



使用影像留言



網路冰箱上的液晶操控面板

台灣之光－SiS648 晶片組登場

友通 NS80-EA 高效展現！

作者／莫凡



過...過...過年嚕！過年除了拿紅包、回娘家之外，不要忘記要看軟世喔！這次莫凡特別為各位準備一道道好菜，讓大家紅包有可以「出血」的地方！首先呢，我選了一塊品質好、價格平易近人的產品來介紹給大家！這次莫凡手上的產品，是由國內主機板廠商－友通科技所推出的 AGP8X 主機板 NS80-EA，依照慣例...ㄎㄎ，介紹主機板晶片先！

矽統科技 SiS648 晶片組

自從 SiS 相繼打出 SiS645、SiS645DX、SIS650 組合牌之後，並取得一定成效的市場回報後，SiS 研發部門不斷增加新品的開發精細度，並在德國漢諾威舉行的 CeBIT 2002 Hannover 上，我們看到了部分廠商推出針對 P4 平臺的 SiS648 和 SiS651 主機板的工程樣品，但那時對應 533MHZ FSB 的 Pentium 4 處理器還未發表，因此 SiS648 和 SiS651 只能被暫時擱置一段時間。不過呢，嘿嘿嘿，千呼萬喚始出來，矽統科技終於在 2002 年的 Q3 推出了它下半年的主打產品 -SiS648 晶片組，用來繼續保持自己在 P4 處理器平臺晶片組產品上的技術和性能優勢。

自 SiS645 晶片組發佈以來，藉由本身產品的高效能以及本土化的低成本影響下，矽統科技逐漸擺脫了以往新產品不能得到主機板廠商支援的窘境，去年上半年面世的三款晶片組 SiS645、SiS645DX、SiS650，均得到了主板廠商的廣泛支援，豐富多樣性的品牌選擇，在市場中得到了消費者的好評。而新款的 SiS648 晶片組，更是一推出便立即得到了各大主機板廠商的積極迴響，這次送來的就是由友通科技所推出的 NS80-EA 高效能主機板，具備了出色的效能比與豐富的功能喔！

▲ SiS648 是矽統科技最新的開放式 P4 平臺產品，一推出便獲得了各大主機板廠商的積極迴響。

Pentium 4 CPU
533MHz System Bus with 2X Address/4X Data
Universal AGP 3.0 Compliant
8X/4X Mode Support
AGP 8X/4X Interface
SiS 648
DDR333/DDR266
Up to 3 DIMM Unbuffered DDR Support
Max. 1GB per DIMM
MuTIOL 1GB, 16 Bit @ 533Mhz
SiS 963
Dual IDE
ATA133/100/66/33
USB 2.0/1.1
6 PCI Master
KB / Mouse
LPC ROM
Floppy/
Midi / Joystick
LPC S/IO
BIOS Legacy
IEEE 1394a
AC'97 Codec
6 channel speaker
AC97
MII
ACR
V.90 Modem
1/10Mb HPNA
or
10/100Mb LAN
RJ11
RJ45

▲SiS648/963 晶片組架構圖

SiS648 是矽統科技最新的開放式 P4 平臺產品，全面支援 Intel Pentium 4 Socket 478 處理器（支援前端匯流排 FSB 400/533MHz），支援 Ultra DMA 33/66/100/133 IDE 傳輸速率，擁有 AGP 8X 的高速圖形傳輸介面，SiS648 所採用的是 AGP 3.0 規格，擁有高達 2GB/sec 的資料傳輸速度，大幅增加圖像處理功能。此外與之配合的是 SiS963 超級南橋晶片，首次使用第二代 SiS MuTIOL 技術，資料傳輸提供高達 1GB/s 的高速帶寬，與上一代相比整整提高了一倍，最符合追求高速玩家的需求。採用 DDR333 標準記憶體，另外輸出的部分則是提供了 USB2.0 和 IEEE1394 兩種先進的輸出規格。



◀ 友通NS80-EA主機板採用矽統科技北橋晶片 SiS648 與超級南橋晶片。

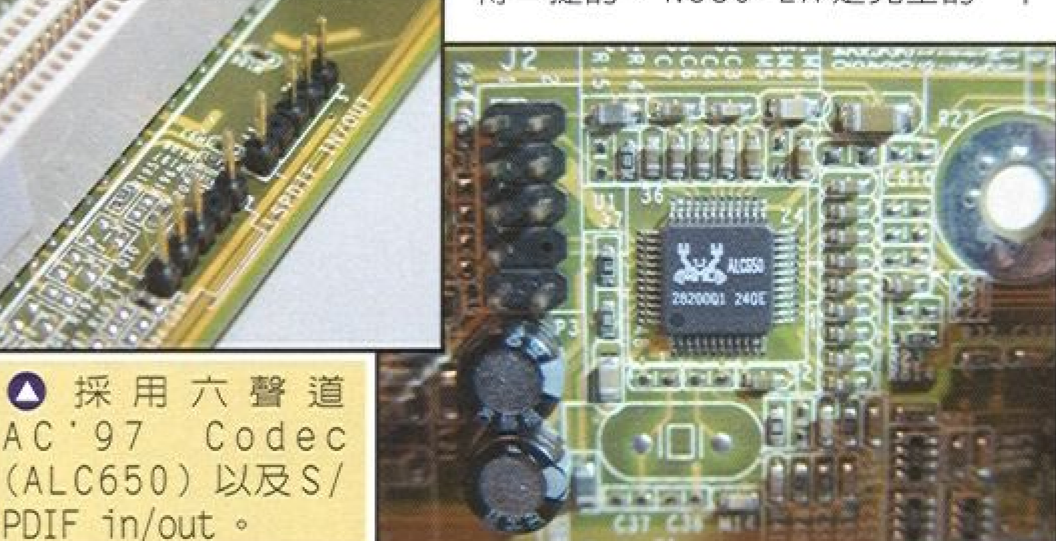
▲BIOS與I/O環境控制晶片均由 Winbond 所提供

◀AGP 插槽部分設有卡笥設計，避免安裝過於鬆弛，造成系統無法顯示的窘狀。

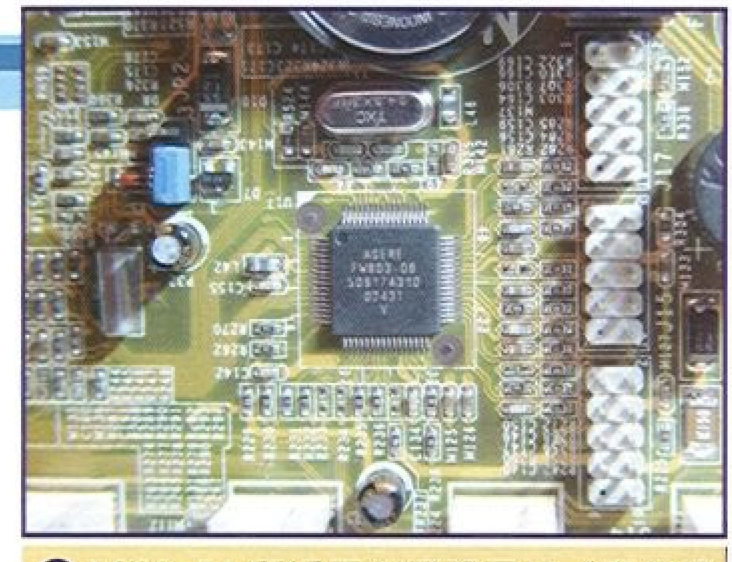
友通 NS80-EA 主機板介紹

這款 NS80-EA 可以稱的上是超級整合的一塊主機板喔，因為他對於目前主流的規格，例如：DDR 333、AGP 8X、立體環繞六聲道音效、ATA133、USB 2.0、IEEE1394A、硬體監控和電源管理功能，經驗豐富的友通都設計整合在這一款使用 SiS 648/963 晶片組的主機板上。

NS80-EA 是一款支援 Intel Pentium 4 處理器的主機板（FSB 400/533MHz），採用矽統科技 SiS 648/963 晶片組架構，支援 DDR 333 規格的記憶體，記憶體頻寬最高可支援至 2.7GB/s，對於 DDR400 以及速度較慢的 DDR266/200 也都相容可以使用。最值得一提的，NS80-EA 是完全的 Support AGP 8X 規格，提供高達 2.1GB/s 的影像資料傳輸速度，這對於咱們軟世的看倌來說，可是粉重要的ㄋㄟ！玩遊戲可不想 LAG 吧！有了如此高的影像傳輸頻寬，顯示卡可以提供更棒的畫質以及流暢的畫面喔！



▲採用六聲道 AC'97 Codec（ALC650）以及 S/PDIF in/out。



▲NS80-EA 所採用的網路晶片（官方網站上說明書標注為 RTL-8801 網路晶片）

另外，NS80-EA 提供最新的 ATA133 高速的資料儲存、傳輸速度，並提供六組 USB 插座以及三組 IEEE1394 介面，非常適合管理一個同時使用許多週邊的多媒體環境。對於喜愛高品質數位音效的玩家，NS80-EA 更是內置了 AC'97 六聲道音效以及 S/PDIF in/out，且內建網路功能；另外，怕電腦會因為過熱而當機嗎？NS80-EA 的硬體監控功能讓你免於煩惱系統溫度過高的問題，還會收到過熱的警告訊息，如此多豪華的功能喔！不過說歸說，到底這塊主機板測起來的速度如何？就讓莫凡來告訴大家！

測試數據與相關配件介紹

先來看看測試平台吧！（PS：我說歐茲大師阿，看能不能 A 個 Pentium 4 3GHz 來用用吧）

表一 / 測試平台一覽

主機板	DFI NS80-EA SiS648/963 Chipset
CPU	Intel Pentium4 2.8Ghz（533FSB）
RAM	金士頓 ValueRAM DDR400 256MB
硬碟機	Seagate 40GB、7200 轉 2MB Cache
顯示卡	Geforce4 Ti4200 64MB DDR
作業系統	Windows 2K SP3（With DirectX 8）

表一 / 測試數據一覽

測試項目	未超頻
3Dmark 2001SE Overall 640X480X16	14142
3Dmark 2001SE Overall 1024X768X32	11208
Sisoft Sandra2002 Memory Bandwidth	2628
ZD CC Winstone 2002	73.1
重返德軍總部 1024X768X32	81.5 Fps
重返德軍總部 Fast Mode	271.1 Fps
Quake III Arena 1024X768X32	252.9 Fps
Quake III Arena Fast Mode	405.2 Fps

測試數據中不難看出，矽統科技的 SiS 648/963 晶片組已經相當的成熟，數據上絲毫不讓 Intel 帝國有太多的反擊空間，在標準的 DDR333 模式下已經能夠很好的反映出 SiS648 晶片組的性能，且 SiS648 北橋搭配 SiS963 南橋的組合顯著增強了多媒體應用和擴展性能，而且主機板製造廠商提供了廣闊選配範圍和設計空間。而在 USB2.0 方面，目前仍有驅動程式授權的問題。如果您是 Windows XP/2000 的使用者，只需要透過 Windows Update 的程序，就可以直接透過微軟取得 USB2.0 的驅動程式。若您是 Windows ME/98 的使用者的話，則必須等 SiS 取得 USB2.0 驅動程式授權，或者至各大硬體網站中抓取使用者自製的 USB2.0 驅動程式。



▲電流配置的部分較為可惜，僅採雙相電流設計，但由於採用的是 2200 μF 高容量電容，所以系統穩定度不會有多大的問題！



◀友通 NS80-EA 主機板後方外接插座的設計



▶友通 NS80-EA 主機板內附一條 IEEE 1394 擴充插座，共可提供三組的外接設備。



愛目之鏡 全員到齊

水平多向式新登場

※人因科技 ●電話：(02)2226-2366 ●網址：www.ergotech.com.tw

在護目鏡鍍膜技術上屢創新猷的人因科技，針對不同亮度與用途的螢幕推出全系列的『愛目之鏡』LCD/CRT兩用護目鏡，分別適用15吋與17吋的LCD與CRT螢幕，透光率為56%(ET-F15B系列)、78%(ET-F30B系列)與98%(ET-F50L系列)，當然也有防爆安全光學鏡片(ET-F15BS系列)供您選擇，您可以依不同的螢幕亮度與用途選購適合的『愛目之鏡』LCD/CRT兩用護目鏡。

人因科技獨步全球的特殊高硬度光學精密鍍膜技術，不僅透光率最高可達98%；抗靜電、輻射線、電磁波、紫外線、強光、閃光及眩光等有害人體的射線的防護效果提升至完美的99%以上；並具備強化色彩對比度的功能，使影像清晰、色彩更加鮮明亮麗；如果沾染到不易清理的油漬或指紋，只需要以穩潔等清潔液輕輕擦拭，就可以再次讓您的護目鏡晶瑩剔透，展現完美的透光率；配合專利的插/夾式雙效地線設計，加上通過工研院及國際MPRII多項嚴格認證標準，品質值得您的信賴。

新上市的『愛目之鏡』LCD/CRT兩用護目鏡，增配了"水平多向式"固定掛耳的設計，讓您可依LCD液晶螢幕與CRT傳統映像管螢幕的厚度做掛耳長度的水平收放，使護目鏡更穩固安全不易掉落；多段式的伸縮調節機能，可依不同螢幕的外框尺寸做高度的垂直調整，一體適用各種廠牌的LCD螢幕與CRT螢幕。





微星科技 新發表搭載 sis 655 晶片組之

Pentium4 主機板－655 Max

※微星科技 ●電話：(02) 3234-5599 ●網址：www.msi.com.tw

承襲微星科技一貫的優異實力，最新推出採用SiS 655晶片組的655 Max主機板，支援533MHz前端匯流排，提供高達每秒4.2GB的記憶體頻寬。此外，此款主機板可支援Dual Channel DDR333 / 266規格，並搭載有4條DDR DIMM埠，可達最大支援4GB DDR規格記憶體容量。655 Max主機板係支援Intel Pentium4 (Northwood)處理器，為提供多媒體大量資料傳輸與運算之能力，採用了最新AGP 3.0規格之AGP 8x埠，高達2GB/sec.之資料傳輸速度，更可大幅增加影像處理能力，讓3D畫面更為流暢精緻，其擴充槽部份還可向下相容於AGP 2.0規格之AGP 4x繪圖卡，將成為新世代產品中之佼佼者。

655 Max主機板還設計有最新Serial ATA技術(選購配備)，玩家安裝支援Serial ATA之硬碟後，資料即以150MB/sec.的速度傳輸，將較原ATA133之133MB/sec.為快速，對系統整體效能提升將有助益。此外，Serial ATA規格之排線設計較為細長，不僅解決了機箱內因排線寬度阻礙的散熱問題，還提供較長之排線連接主機板上之IDE埠與Serial ATA硬碟。透過微星科技655 Max主機板所支援的5.1 Channel音效(選購配件)，使用者可搭配六顆環繞音場之揚聲器，即可展現家庭劇院般的音場特效，無論是遊玩3D Game或是欣賞DVD，皆別有一番高品質之享受。內建Broadcom 5702 10/100/1000 Ethernet controller控制晶片，可傳送千兆位元(Gigabit)的資料，並應用在網路儲存上，可以使整體的效能達到消費者的企盼，符合目前對語音、視訊及儲存及網路位址(IP)的需求。此外，消費者也可選購IEEE1394 Cable，提供有IEEE1394設備的使用者直接使用。主機板內部擴充能力方面，支援了1條8倍速AGP埠、6條標準PCI埠。此外，微星科技人性化貼心設計的Live Update 2、PC Alert 4與Fuzzy Logic 4等功能，讓使用者在操作與維護上更為得心應手。



DVB-T 數位電視卡 讓你先有看頭

※圓剛科技 ●電話：(02) 2226-3630 ●網址：www. avermedia.com.tw

從2002年開始，國內無線台宣佈國內無線數位電視開始進行試播之後，國內數位電視革命的話題方興未艾。圓剛科技領先業界推出的新產品－圓剛DVB-T數位電視卡，亦正式宣告電視卡產業也進入「接收數位訊號」新紀元。

圓剛DVB-T數位電視卡是因應即將來臨的數位電視時代而創新設計，有了數位電視卡，即使沒有數位電視，仍然可以在電腦上收看無線數位電視，同時還可享有數位電視的高品質內容、高畫質影像。只要透過一條VHF/UHF的八木(Yazi)天線，就能夠讓您在電腦上直接收看無線數位電視，圓剛DVB-T數位電視卡還具備錄製、擷取等多項功能：超清晰的影像畫質和目前市面上動輒數十萬的數位電視具有相同水準。散熱性佳，不需散熱片；超強的影像壓縮處理功能，讓你擁有令人經驗的影音享受。擔心錯過任何精采節目嗎？可事先設定預約錄影節目及時段，等你有時間時再慢慢欣賞節目。設定Time Shift鍵，電腦會自動同時錄下電視畫面，只須再按下倒帶鍵，即可收看精采畫面，並且絲毫不影響正常節目進行。One-Click就能捕捉喜歡的電視畫面。新增加的圖片管理功能，更讓能您可以輕鬆地編輯擷取下來的圖片：轉變檔案格式、調整明暗對比、甚至可以將連續劇名畫面、時下最IN的動畫自製成您的桌面！

此外，十六頻道預覽和最愛頻道群組設定...等功能，也都一應俱全。內建的AV和S端子，更讓您同時擁有類比影像擷取卡的附加價值，能外接DVD、VCD、V8、VHS甚至時下流行的TV Game主機。

輕鬆擁有的 雙模數位相機

CREATIVE

※創新未來 ●電話：(02) 2748-2988 ●網址：www.taiwan.creative.com

Creative CardCam Value精緻薄形的設計讓你可以輕輕鬆鬆地隨身攜帶，讓你可以隨時隨地拍攝想要收錄的風景人像。內建2MB記憶體，讓你可以儲存解析度640 x 480的照片達22張，若是符合一般網際網路應用的解析度320 x 240的照片達99張，看準目標按鍵即可拍攝，數位相機的方便不過如此！

特色與優點：

● 口袋大小設計：讓你隨身攜帶！隨時隨地拍攝想要收錄的風景人像，是出外拍攝的好夥伴。

● 操作簡單方便：連接到PC之後，便可以馬上編輯，裁剪或列印你所拍攝的照片，不管是透過電子郵件寄送或是直接美化個人的網頁，網頁製作的風景圖片輕鬆收錄。

● 當作數位相機時：採用CMOS感應器，內建2MB記憶體可儲存解析度640 x 480(以插值法)的照片22張或解析度320 x 240的照片99張。

● 厚度僅21mm：不含電池的重量更祇有52公克，具備狀態顯示幕，隨時掌握拍攝狀態。

● 當作網路攝影機時，可透過PC快拍或錄製動態影像，解析度高達640 x 480，需連接至PC的USB埠， 或使用額外電源的USB集線器，相容於現有的影像通訊軟體。



Unreal II
THE AWAKENING
魔域幻境 II

史上最強遊戲引擎Unreal II

- 擁有最頂尖的CPU
- 最TOP的顯示卡
- 超級電腦配備的玩家一定要擁有最HOT的軟體

今日孤寂的奮戰‧‧明日成功的英雄

您是泰倫殖民政府(TCA)的保安官－約翰．道爾頓，TCA是一個人力不足的巡邏太空邊境之警力組織。您將被付予最艱難的責任如美國西部牛仔時代的警長負起維護這廣大又難以掌控的區域和平，您是代表政府、法律與秩序的維持者！


新的程式引擎，超華麗的場景特效


複雜的任務與更加深刻的劇情


虛化空間不可思議的超級No.1武器


多樣化的種族，更加聰明的人工智慧













英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED



神聖的競技場　殘酷的生死競賽　完美的戰鬥策略

萬人矚目下你只有一個生存條件就是完全殲滅敵人的生命

由於銀河系的統治者死亡，在群龍無首下由三大勢力競爭寶座：人類，機器大軍，魔法族，不同的兵種各有擅長能力，現在都齊聚在此一決高下．

1. 英雄的重要性：英雄具指揮官的能力，隨著戰鬥使等級提昇並獲得觀衆給予的榮譽點，獲得更多的技能，進而殲滅敵人。
2. 龐大特殊場景的競技場：它不是一般的羅馬競技場，有雪地，沙地，甚至可進行叢林野戰，細緻的場景特效會讓你忘記正處於競技場之中．
3. 多人連線團體競技：21場單人競技，十張多人競技地圖，上網與朋友一同對戰看誰才是真正的神鬼戰士。
4. 免生產純戰鬥：快節奏的對戰模式，不需要去採集資源，可拾取獎勵物品來增加能量並生產新的單位兵種。

官方網站: thegladiators.arxeltribe.com
試玩下載: www.tw.infogrames.com



英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
http://www.tw.infogrames.com

客服專線：02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com









"終點線"＿＿＿ 是另一場挑戰的開始!!

執著堅毅的信念 極速追求零界的快感

世界級的重要賽事／頂級的超級房車／超擬真物理性呈現／邁向世界冠軍之旅

BTCC，DTM、V8 Supercars整整含括了13種國際知名的房車比賽
Mercedes CLK, Alfa Romeo GTV and Viper GTS等42款名車參賽
賽道遍及英、德、澳、法、義、日等國
含括Bathurst, Hockenheim及Silverstone等38處國際知名賽道
全世界玩家以網際網路或區域連線共同追求車神冠軍
震耳欲聾的引擎聲，以5.1聲道環繞音效，體驗急速快感

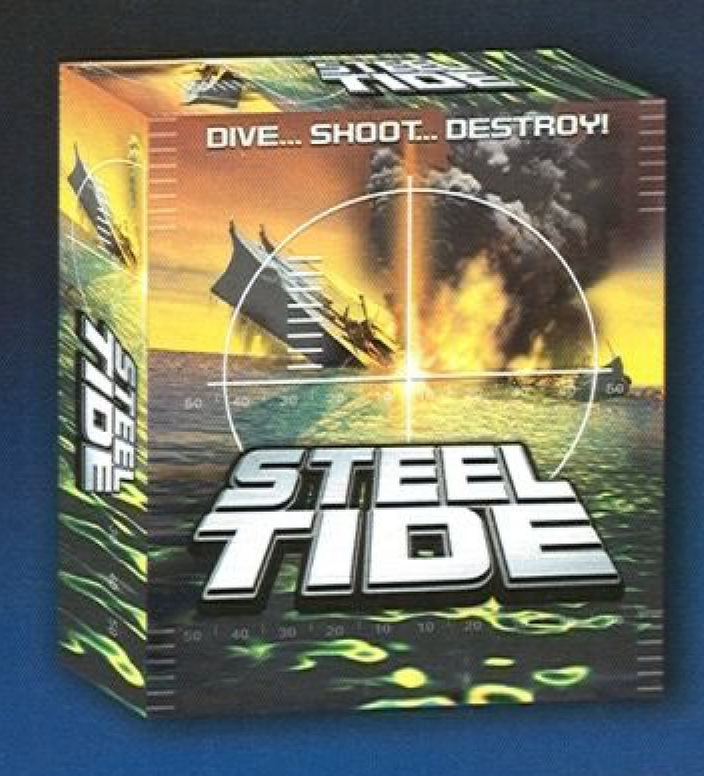
PRO RACE DRIVER
極速房車賽



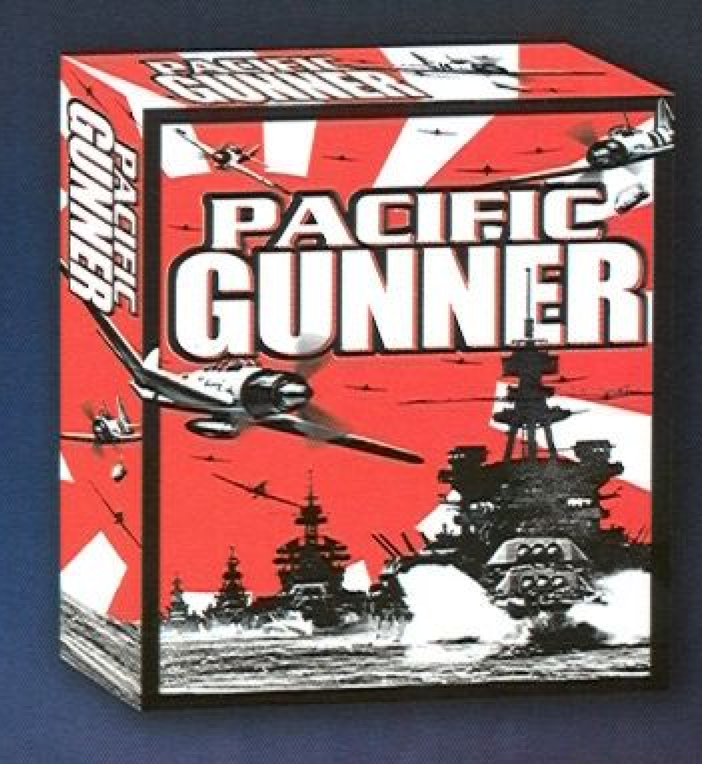


Taiwan

客服專線：02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com











任務指示：

保衛美國艦隊殲滅日軍攻勢，一連串戰役在太平洋島嶼區域展開！最後光榮戰役你是否能成功榮退呢！

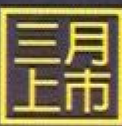
行動代碼：獵虎行動



任務指示：

M4薛曼中型戰車是你僅有的夥伴．完成攻擊任務是你的唯一指令！

行動代碼：鋼鐵行動



任務指示：

你被任命為潛艇艦長，你的任務是在太平洋海峽底進行任務執行。結合動作及策略要素的戰役，你要不計代價完成任務！

WWII 系列
決戰時刻三部曲

戰士們！！加油！！

一夫當關 萬夫莫敵 雪曼坦克 征服沙場

Infogrames繼 " 衝出封鎖線 "之後，
再度推出戰爭遊戲鉅作
~決戰時刻~三部曲：獵虎行動、鋼鐵行動、光榮戰役



TIGER HUNT

決戰時刻

獵虎行動




Virtual Resort
SPRING BREAK
模擬渡假村
帶著你的沙灘美女，豪華賭場拚手氣，
搖滾狂飆你的想像!!
玩累了嗎？進露天咖啡吧小憩一下吧!!
設定幾項水上設施
讓遊客享受真正的渡假生活吧!!
建造設施很費金錢
要小心妥善經營才不會糟蹋小島
歌舞喧嘩的狂歡派對
增進遊客的官能刺激!!
建造獨特渡假島
12座熱帶島嶼 各式特殊建物
滿足你的建設慾望
渡假休閒活動
沙灘排球 泳裝美女選拔 滿足來賓的各項需求
設定自由度高
播放自製MP3 伸縮廣角攝影
滿足你偷窺狂歡樂趣
島主經營指南 全中文化介面
輕鬆玩遍世界知名渡假聖地三月上市
請洽各大賣場
INFOGRAMES
Taiwan
客服專線：02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com
EIDOS
Virtual Resort: Spring Break is a trademark of Eidos Interactive, Inc. ©2002 Eidos Interactive, Inc. Developed by Deep Red Games Ltd. Published by Eidos Interactive. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are all registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. Deep Red, Deep Red Games and the Deep Red logo are all registered trademarks of Deep Red Games Ltd. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved.



PLATOON

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL SUR LA GUERRE DU VIETNAM

前進高棉

小組越戰類型 全中文化 二月上市

滿懷理想的美國大兵參與越戰
追求最後的勝利與和平；面臨的是同胞相殘的考驗

- 及時戰略遊戲與角色扮演的平衡：改編自講述一位中士在越戰中的想法，家庭及軍事生涯的種種
- 第一人稱射擊引擎構築出的遊戲世界：你可以將視角切進單一人物身上親臨感受槍彈砲火的威力．
- 真實的越戰超真實的軍種人事物：醫護兵、通訊兵、掃雷兵、狙擊手在適當時運用適當的兵種、車輛．
- 最高指揮：你所帶領的這群士兵不是呆呆的只聽命令行事的機械人，他們會依自行智能在第一時間作出最適合的行動．

官方網站
http://www.montecristogames.com/platoon/
試玩下載
www.tw.infogrames.com















線上西遊 任你逍遙

春の

2003/02/24
新西遊記
全省柑仔店
擺嘸咧賣 &@%$#~

遊戲藏手機活動
遊戲裡有藏手機？真的有藏手機喔！

只要購買新西遊記大鬧天宮包將
內附說明書底頁回函填寫寄回就
可參加 3/31 流行手機抽獎呦～

予期発売　請期待!!









幻境奇緣
GLAIVE
ON LINE
遊戲特色
提供有五大種族(人類/精靈/矮人/小精靈/獸人)
六大職業(戰士/法師/傳教士/獵人/鍊金師/工匠)
供玩家選擇扮演。
首創職業技能開放系統，玩家可以自由選擇人物
的專屬技能配置，創造出自己心目中最理想的職
業組合，讓遊戲的玩法不再一成不變。
AO重拳出擊！
為國產遊戲喝采！
http://ao.uczone.com/
遊戲龍科技股份有限公司
GameDragon Technology Co.,Ltd.

QQ手機圖鈴館

當月下載每達三次，撥打客服電話，就送你一個最愛圖鈴，還有專人爲您介紹喔！

圖片短訊 心想事成 221795

for My love

圖鈴下載問題，撥打02-27521588就OK！

任何手機・無限下載！！

中華電信市話 及 手機直撥 **0204-77-008**

台灣大哥大 及 泛亞手機直撥 **0209-09-008**

免費試聽網站：www.qqbar.com.tw

立即試聽專線：0203-04-988（每分鐘四元）

鈴聲下載

ALCATEL OT511、OT512、OT525、OT715也可以下載和絃鈴聲喔！

鈴聲排行榜

042085	神話	5566
071763	半個海洋	B.A.D
092075	穿越一光年	ENERGY
121610	只有我	F4
141610	晴天	F4
241064	Always On My Mind	S.H.E
022902	求愛復刻板	可米小子
012902	嘿!哈!	可米小子
012932	Famous	何欣穗
022910	討厭	芮恩
012910	是誰	芮恩
032910	白色羽毛	芮恩
012931	飛向你的明信片	柯以柔
062042	衝動	動力火車
082042	外套	動力火車
012913	我不會飛	張玉華
022913	那又怎麼樣呢	張玉華
261237	他在那裡	張學友
231237	禮物	張學友
022912	問號	梁朝偉
081251	幸福的味道	許慧欣

KTV勁碟

081663	信號	許茹芸
071120	心動了	伍思凱
062075	踢到鐵板	ENERGY
041641	永保安康	吳宗憲
021062	今天的祝福明天的孤獨	Ru Ru
031100	安全感	王力宏
011764	屋頂	吳宗憲溫嵐
071147	團圓	巫啟賢
131325	情不自禁	蔡依林
051353	過去	蘇永康
161151	刀馬旦	李玟
191151	好心情	李玟
011669	地下鐵	游鴻明
071669	靠近一點	游鴻明
241757	龍拳	周杰倫
151757	黑色幽默	周杰倫
161757	威廉古堡	周杰倫
032038	冰河	溫嵐
261209	懂事	孫燕姿
071209	Up 2 U	孫燕姿
361235	跟我一起瘋	張惠妹

愛情物語

011788	束縛	杜德偉
101235	我恨我愛你	張惠妹
111246	單人房雙人床	莫文蔚
012085	無所謂	5566
012088	偏心	Linda
011618	有時候沒時候	RURU
101064	給我多一點	S.H.E
221128	再一次也好	江美琪
181128	希望變成你	江美琪
201128	別在離開你之前離開我	江美琪
011349	容易受傷的女人	鄺美雲
071248	我還能愛誰	許志安
151307	熟悉	庾澄慶
091307	情非得已	庾澄慶
161307	靠近	庾澄慶
041251	第一個找你	許慧欣
061258	別鬧玩笑	陳慧琳
051287	喜歡	黃湘怡
201329	炫耀美麗	鄭秀文
011343	夠了沒有	謝霆鋒

流行宅急便

單音和絃皆可下載，和絃鈴聲限用 ALCATEL－ OT511、OT512、OT525、OT715

041628	騙子	丁文琪
141064	熱帶雨林	S.H.E
012908	美麗的錯誤	傅天穎
051538	Uptown girl	西城男孩
851139	神,請給我多一點時間	哈日
012041	冬季戀歌-My Memory	哈韓
141313	無暇的愛	哈日
241899	機動戰士高達SEED片頭曲	卡通
191899	藍色小精靈	卡通
602041	湯姆歷險記	卡通
241937	梅花	節慶
2751139	娃娃國	兒歌
551937	射鵰英雄傳	另類
1011917	大節女	布袋戲
192041	奇妙恩典	幸運鈴

小秘訣：在撥打電話後，選擇「下載和絃鈴聲」要記得按「08」喔！

另類鈴聲

1371917	牟尼上師入紅塵	布袋戲
041917	傲笑紅塵	布袋戲
311917	素還真(2)	布袋戲
1151917	金子陵	布袋戲
1451917	蟠天海殤君	布袋戲
1061917	竹魂	布袋戲
1171917	星野殘紅	布袋戲
111917	風之痕	布袋戲
721917	醉劍東岳	布袋戲
1311917	酆魁刑天師	布袋戲
2011139	夢遊-速食英雄	電玩
2821139	天堂遊戲	電玩
1871139	來時路-龍狼傳	電玩
1951139	認真-新蜀山劍俠傳	電玩
3151139	奇蹟-太陽之子	電玩
1541139	金剛賽車	電玩
1531139	超時空之鑰	電玩
2151139	永遠-三國群俠傳	電玩
1881139	水花-神醫華陀	電玩
1811139	糾纏-仙狐奇緣	電玩

廣告便利店

441897	和信i-mode主題曲	廣告
882041	蘋果西打	廣告
892041	小美冰淇淋	廣告
872041	味全	廣告
051897	可口可樂	廣告
471897	NIKE!廣告受傷篇	廣告
371897	大同電器	廣告
501897	金城武手機廣告	廣告
451897	泛亞廣告主題曲	廣告
201897	英國國歌	廣告

QQ幸運鈴

202041	與主日近	幸運鈴
201903	開花結果幸運鈴	幸運鈴
262041	綠度母咒	幸運鈴
132041	QQ家族	幸運鈴
011903	南無觀世音菩薩	幸運鈴
071903	大明咒	幸運鈴
151903	招財幸運鈴	幸運鈴
212041	基督精兵	幸運鈴
031903	大悲咒	幸運鈴
221903	追婚成功幸運鈴	幸運鈴

NOKIA－3X10、33X0、5X10、6XX0、6138、7110、7650、8XX0、8855、9110
DBTEL－A325、A805　Samsung－N620、N628、T108　OKWAP－i108、i66、166
MOTOROLA－7389i、TX89、A6288、T189、C289、C300、E360、T720、T19X、T2288、T280、388、V60i、V8088
西門子－21X8、3618、6618　Ericsson－R600、T20E、T29、T65、T66、T68
Alcatel－OT310、OT511、OT512、OT525、OT715
SAGEM－MC3016、MW3020、MW3052、WA3050、MW3020限中華電信用戶

愛情物語

待機／分組

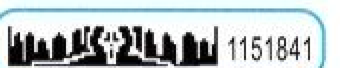
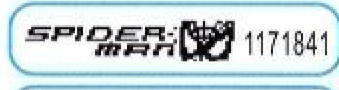
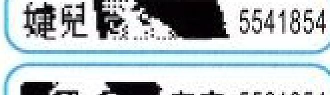
15461772	072009
061773	KISS 851852
121773	011773

圖片／螢保

1941829	想你 021992
別生氣 親一個 271834	最愛是你 171852

待機／分組

圖片、鈴聲、待機／分組下載詳情請參照各款手機操作手冊
NOKIA－3X10、33X0、5X10、61X0、6138、62X0、6310、6510、7110、7650、8XX0、8855
DBTEL－A325、A805　OK WAP－i108、i66、166　MOTOROLA－388、C300、E360、T720、V60i　西門子－2118、3618、6618
Ericsson－R600、T20E、T29、T65、T66、T68　Alcatel－OT310、OT511、OT512、OT525、OT715　PANASONIC－GD75

最IN搶先報	酷炫哈燒客	嗆辣大補帖	搞笑無厘頭
41051772	 1151841	搖頭族 40961772	我要減肥 8791779
121989	 662025	放屁 161775	幹您老師 2381855
041774	 SPIDER-MAN 1171841	玩完了 161839	很肚爛 38401772
1441821	 魔戒 2281841	像你嗎!! 232023	看三小! 871839
电死你 1531877	 婕兒 5541854	我本善良 152023	跟你賭命 1491877
寂寞芳心 16041773	 力宏 5561854	1452097	971829
該吃藥了 1501877	 Jay 1061854	JUST DID IT 4651821	1081839
你我帳未了 7451775	 燕姿 911854	SO GOOD 4741821	9171783
7391775	  Murdoc 1441839	4731821	PUMA 3031783
吃大便! 201804	 佐爲 641820	401875	Levi's 11461772
啊!! 471822	292025	1841821	Ferrari 2331821

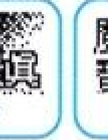
圖片／螢保

NOKIA－3XX0、5X10、6XX0、8XX0、8855
Samsung－N620、N628、T108　西門子－2118、3618、6618
Ericsson－R600、T20E、T29、T65、T66、T68
Alcatel－OT511、OT512、OT525、OT715　PANASONIC－GD75

螢幕保護　按05
圖片短訊　按06



011997




902025



4071855

621875

5361854

722025

天生我才必有用!
1451840



581875



3351816



40751772



251996

討厭
791821

491822

小傑
521820

別理我煩著呢
151805

開運祈福

大吉	161834
錢滾進來	121785
招財	562073
招財進寶	33491772



圖片螢保 981776

圖片螢保 心想事成 201795

QQ圖鈴省錢下載法（一分鐘50元　前20秒不收費）
1 撥打QQ Bar專線 0204-77-008 0209-09-008
2 選擇接收手機的廠牌及機型
3 輸入想要的圖、鈴編號後請按#
4 輸入接收手機的電信業者及號碼後，請按#
5 繼續下載請按1

請您等待5-10分鐘就有QQ Bar炫麗圖鈴喔！

專人介紹客服專線 02-2752-1588 〈上班時間〉或24小時客服 0203-04-138 〈每分鐘四元〉



結合創造發明帶來的買賣樂趣與美少女人物設定，
遊戲內容及聲光效果都是上上之作！
你將扮演美少女發明家－娜諾卡·福蘭克，
在市民的期待下，有一年的時間來重建都市重拾榮光。
玩家將透過發明道具和工藝品的交易來籌措都市重建的基金。
垂涎三尺的食物，五花八門的雜貨，賺取暴利的機械類道具，
四種類型的發明路線都可以為都市創造不同的商機。
累積充裕的資金後，除了可以買入更多的原料和發明道具，
還可以建設各項公共設施來創造觀光價值，
為城市帶來人山人海的繁榮光景，
玩家也會享有無比的成就感喔！
發明工坊
－重現藍海之都的光芒－
少女發明奮鬥記 重現藍海之都逝去的榮光
遺忘夢想的城市，現在正揚起奇蹟的風藍海之都－位於特利思提亞大陸，曾是傳說中最美麗繁榮的城市。
卻因十年前暴龍來襲，遭受災害並且失去它原本的燦爛光輝。苦無對策的居民，請求傳說中成功復興落後城市的發明家，希望再次重建藍海之都。
苦苦盼望，這一次藍海之都或許有救了。城裡的居民無不欣喜若狂。但是，期待已久，出現在城市港口的卻是一位女孩。
原來…這位發明家因為老弱體衰，決定派遣發明工坊的新手－自己的孫女來完成市民的夢想。這位女孩，能完成這項艱鉅的任務嗎？
生活小雜貨
熱泉水
小型家電
美味料理
家居用品
安樂椅子
女神的床
大型機械
冰涼瓦斯
冷卻器
冷氣
冰箱
冷凍庫
遊戲特色
海水浴場、水族館、博物館、商店街等13種公共建設，帶來商機和超人氣！
買進發明原料，300餘種的產品滿足你的創意空間。
販售你的商品，累積充足的資金加強研發及都市建設。
工業、商業、工藝及觀光商區，配合不同需求研發合適的產品。
若能順利完成委託，你將實現一夕致富的夢想。
還有六位夥伴加入你的發明之路，多重結局讓遊戲更耐玩！
多多創造觀光景點
人氣低落，想個辦法…
蓋個博物館帶來人潮！
www.ttime.com.tw
T-TIME 光譜資訊
KOGADO Software Products
くまさんちーむ
萊爾富
© KOGADO STUDIO INC./KUMASON TEAM INC.